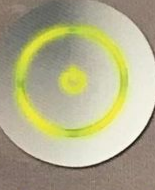
Le Magazine Officiel XBOX



Le Magazine Officiel Xbox



Xbox 360

Tout sur le X05, le salon annuel de Microsoft dédié à la Xbox ! Avec les annonces de :

- Splinter Cell 4
- Wolfenstein
- Too Human

18 jeux en test

- Battlefield 2
  C'est la guerre !
- Call of Cthulhu
- Ninja Gaiden : Black
- Les Sims 2
- PES 5
- X-Men Legends 2
- MK : Shaolin Monks
- SSX on Tour
- SW : Battlefront II...

Sur le DVD 5 démos jouables

- King Kong
- Spartan
- Fifa 06
- Battlefield 2
- KUF : Heroes

www.xboxmag.fr

OFFICIEL JOUABLE EXCLUSIF

Le test + La démo jouable

KING KONG

Va-t-il vraiment tout casser ?

Future MEDIA WITH PASSION

T 05279 - 48 - F: 9,00 €

Incarnez un aventurier. Incarnez Kong.
Devenez le héros du jeu Peter Jackson's King Kong.

Disponible le 17 Novembre

12+
www.pegi.info

XBOX
XBOX 360
PC DVD ROM

PETER JACKSON'S KING KONG

THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE






« King Kong est bien parti pour casser la baraque. »





www.kingkonggame.com



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
N°48 du 6 Novembre 2005

Edité par Future France SAS au capital de 3 995 978 €
RCS de Nanterre B388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39
Présidente directrice générale : Saghi Zaimi
Directrice générale finance et administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holding Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaimi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian (jobs@futurenet.fr)
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaimi
Directeur de magazine : Vincent Alexandre
Prix au numéro : 9 €
Dépôt légal : à parution

Abonnements
18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 - **Fax :** 01 42 00 56 92 - **e-mail :** abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 93,60 € - **Étranger Tél. :** 01 44 84 05 50

Rédaction
www.xboxmag.fr
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Cyril Berrebi
Chef de rubrique Tests : Cedric Devoyon
Chef de rubrique Actus : Fabrice Colin
Secrétaire de rédaction : François Grandperrin
Rédacteur graphiste : Matthieu Serres
Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Chef de studio : Vincent Meyrier
Ont collaboré à ce numéro : Hervé B, Sébastien Beaufort, Sébastien Bigay, Thomas Huguet, Prune, Frederic Brunet, Stephane Rakotondrainibe, Julien Lemarchal, Jean-François Mariotti, Samuel Pelmar, Charlotte Calament, Mina Mamenneri, Yann Pesenti.

Publicité
Tél. : 01 41 27 38 38 - **Fax :** 01 41 27 38 00
Directeur commercial et publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial publicité pôle jeux : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directrice de la publicité : Sidonie Collet (sidonie.collet@futurenet.fr)
Chef de publicité : Benoît Mazeron (benoit.mazeron@futurenet.fr)
Responsable trafic : Maguy Édouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante trafic : Régine Nguyen (regine.nguyen@futurenet.fr)
Directeur de la publicité hors captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

Fabrication
Directeur de fabrication : Jacqueline Galante
Chargée de fabrication : Alexandra Millet (alexandra.millet@futurenet.fr)

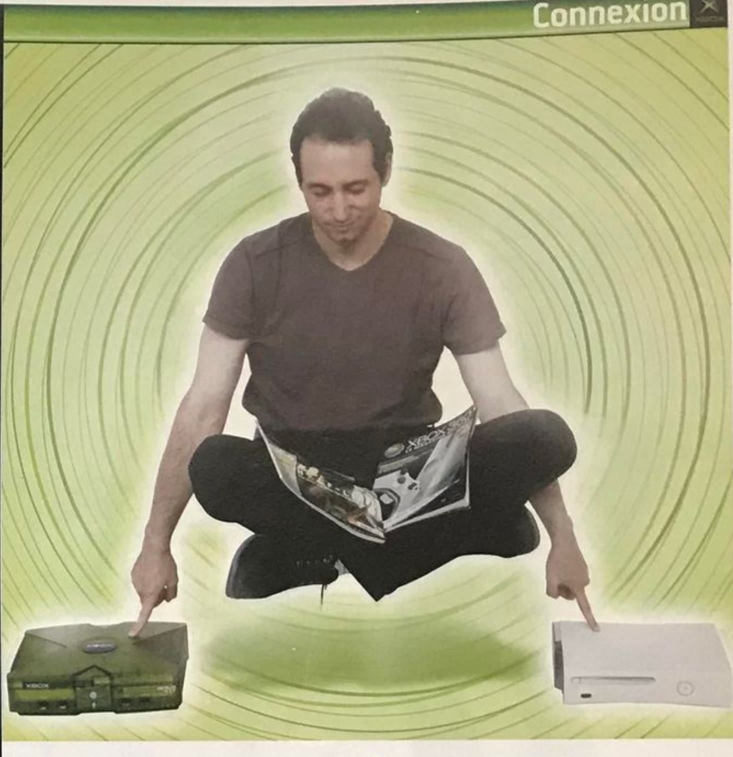
Diffusion et vente d'anciens numéros
Directrice de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Quebecor World SA, siège social : Torcy Imprimé en France, Printed in France
ISSN : 1633-1818



Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.

Non-executive Chairman : Roger Parry
Chief Executive : Greg Ingham
Group Finance Director : John Bowman
Tel +44 1225 442244
www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan
New York Paris San Diego San Francisco





Jusqu'au bout !

Les cinquante numéros du *Magazine Officiel Xbox* pas encore atteints et voilà déjà qu'il faut s'atteler à son successeur, le *Magazine Officiel Xbox 360*.
Le 2 décembre, la nouvelle génération de console débarque à grand renfort de polygones, de textures haute déf' et de hits en puissance. Et pour avoir eu la chance de lorgner quelques-uns des premiers titres terminés, on peut l'affirmer sans plus aucun doute : C'EST MONSTRUEUX !
Plus d'équivoque : dès que vous aurez mis la main sur la boîte de vitesse de *Project Gotham Racing 3*, revêtu ne serait-ce que quelques secondes l'armure de chevalier d'*Oblivion* ou porté vos premier high kicks dans *Dead or Alive 4*, vous craquerez vous aussi instantanément ! Toute l'équipe habituelle du *MOX* (Katia, Fred, Stéph et Yann) a déjà franchi la frontière Next Gen mais continue à chaperonner de très près la nouvelle (François, Matthieu, Fabrice et Cédric - plus connu sous le nom de Brandon). On n'aurait pas pu espérer mieux que ces fervents défenseurs de la première heure de la Xbox, dont certains officient depuis maintenant plusieurs années à nos côtés. Pour ma part, impossible de me résoudre à lâcher les rennes du *MOX* si près du but, même si le lancement du mag' 360 me prend aussi beaucoup de temps. C'est pas grave, j'ai découvert une technique Shaolin ancestrale pour ne dormir que deux heures par jour. Les vingt-deux heures restantes me suffisent à boucler les deux mags de front et à profiter de tous les titres Xbox et 360 qui ont commencé à débarquer, et dont le flot n'est pas près de se tarir...

Sleep : Less, Play : More.



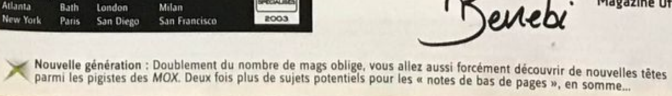
Rédacteur en Chef
Magazine Officiel Xbox

Le Magazine Officiel XBOX
KING KONG
Va-t-il vraiment tout casser ?

Officiel
Des infos parfaitement fiables, recoupées et vérifiées.

Jouable
La seule possibilité d'essayer les jeux Xbox avant de les acheter.

Exclusif
La primeur de certaines annonces, des scoops, des images vues nulle part ailleurs.



Nouvelle génération : Doublement du nombre de mags oblige, vous allez aussi forcément découvrir de nouvelles têtes parmi les pigistes des *MOX*. Deux fois plus de sujets potentiels pour les « notes de bas de pages », en somme...

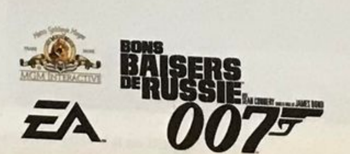
Voyagez avec classe.
Décollez en Jetpack.

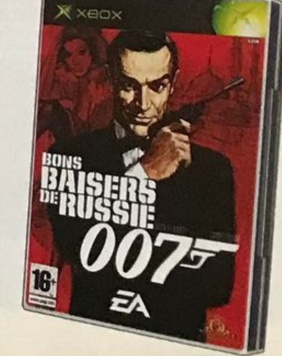
De source autorisée, le Jetpack Russe est la machine qui gagne. Découvrez l'ultime façon de voler ! Faites les boutiques en Jetpack, prenez les airs pour aller dîner ou volez au secours des beautés en détresse. Avec sa technologie dérobée aux communistes et ses commandes faciles à utiliser, c'est le vol à ne pas manquer ! Testés et approuvés par le laboratoire de Q, certains modèles sont également disponibles avec mitrailleuses et lance-missiles en option. Aucun plaisir sur terre ne vaut celui d'un vol en Jetpack Russe ! Auparavant strictement réservé aux agents double zéro, à présent disponible pour vous, exclusivement auprès d'Electronic Arts.

Visitez www.007.ea.com dès aujourd'hui.



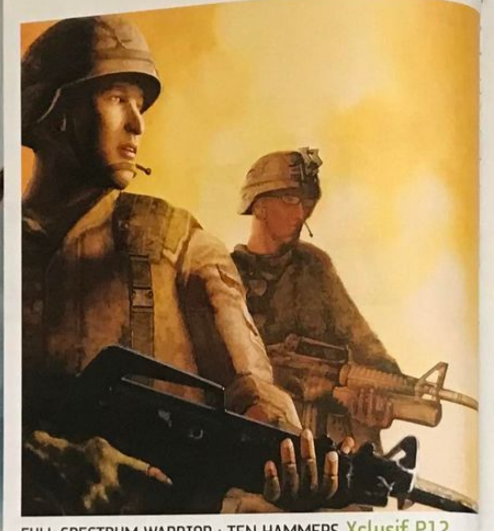








PRINCE OF PERSIA 3 Xpress P18
Va-t-il mériter sa place sur le trône ?



FULL SPECTRUM WARRIOR : TEN HAMMERS Xclusif P12
Une bonne tactique vaut mieux qu'un furieux de la gâchette.

Sommaire Le Magazine Officiel Xbox 48



XBOX 360 X05 P40
Le salon annuel de la Xbox fête la sortie de la 360.



↑ XBOX 360 TOO HUMAN P45
Too Human to be true ? On attend d'en voir plus…



↑ KING KONG Xpertise P48
Ne lui cherchez pas des poux !

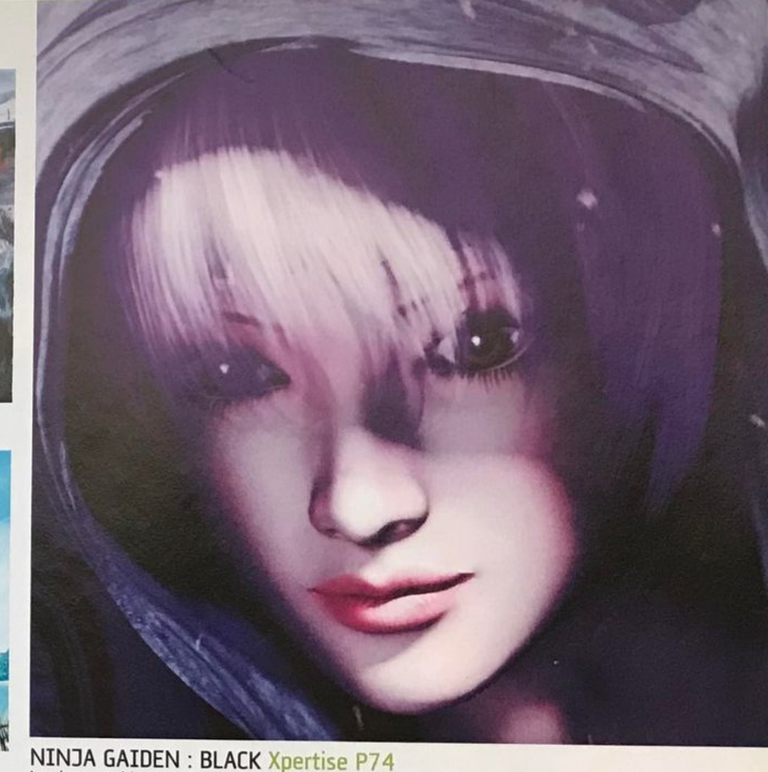
Elle est là ! : Après un bref passage chez Fred (une nuit) puis chez Berreb (trois heures), c'est le père Rako qui a récupéré la première console débug 360. Quelque chose nous dit que c'est pas la peine de l'appeler ce week-end…



↑ BATTLEFIELD 2 : MODERN COMBAT Xpertise P62
Presque aussi intense en Solo qu'en Multi.



↑ FARCRY INSTINCTS Play Live P108
Seul votre instinct vous permettra de survivre.



NINJA GAIDEN : BLACK Xpertise P74
Le plus grand jeu d'action de tous les temps dans une version améliorée. Simplement ultime !

Play:More



DÉMOS JOUABLES
Battlefield 2 (Solo), Fifa 06, King Kong, Kingdom under Fire : Heroes, Spartan : Total Warrior

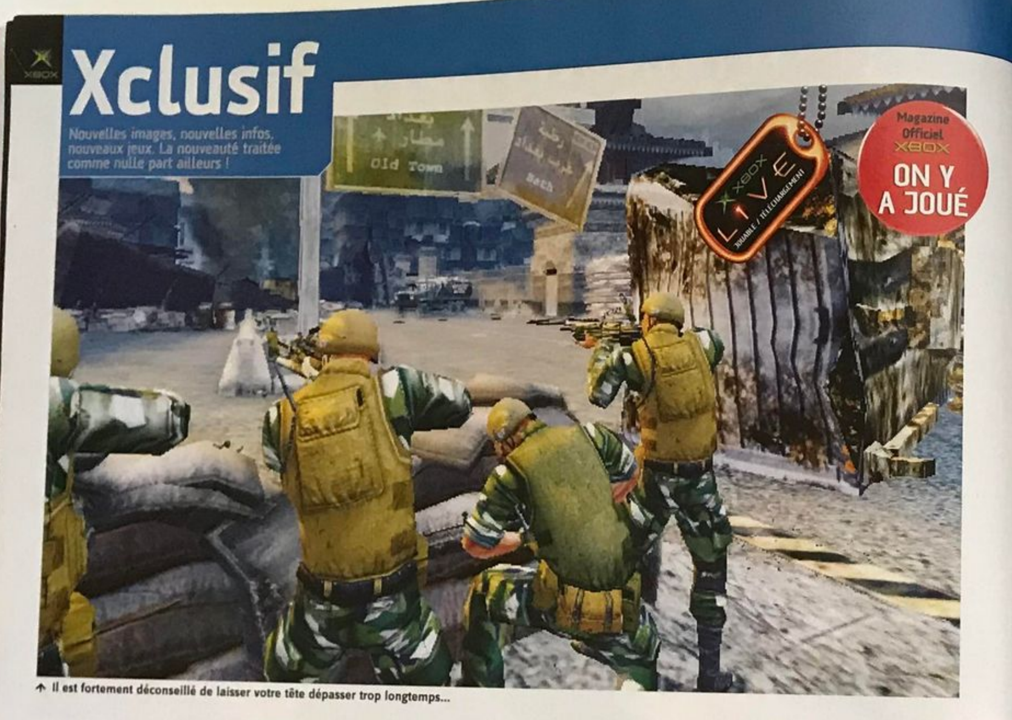
VIDÉOS XBOX
Condemned, Dynasty Warriors 5, LMA Manager 2006, Operation Flashpoint : Elite, Panzer Elite Action, Prince of Persia 3, Stubbs the Zombie…

SOMMAIRE

Sélection : *DOA 4*, *Perfect Dark Zero*, *Kameo* et *PGR 3*, voilà la première fournée de jeux fournis avec la première débug reçue. Le reste va suivre sous peu, on espère.



Le premier veut libérer son peuple...
Le second rêve de l'asservir.
Prince of Persia
Les Deux Royaumes
Un héros. Deux visages.
Décembre 2005
Gagne un voyage à Istanbul, des BD Lanfeust et des DVD
sur www.princeofpersiagame.com
16+
www.pegi.info
PC DVD
XBOX
gameloft
Lanfeust MAG
UBISOFT
© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S.and/or other countries. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation
and are used under license from Microsoft



↑ Il est fortement déconseillé de laisser votre tête dépasser trop longtemps...

Full Spectrum Warrior : Ten Hammers

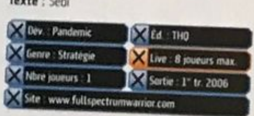
Quand la simulation militaire la plus pointue sur Xbox affûte encore ses armes...

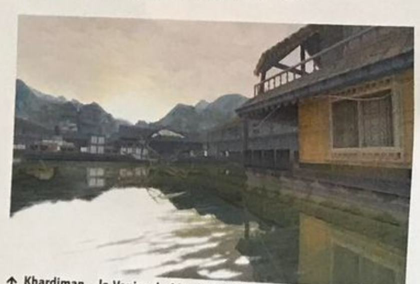
Texte : Sebi

- Dév. : Pandemic
- Éd. : THQ
- Genre : Stratégie
- Live : 8 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1
- Sortie : 1er tr. 2006
- Site : www.fullspectrumwarrior.com

L'histoire semble en avoir fini avec les guerres de tranchées et autres disputes territoriales. La mode est aux conflits larvés, à la guérilla urbaine, au terrorisme omniprésent... Le DoD (Department of Defense) aux États-Unis ne s'y est pas trompé, demandant dès 2001 à Pandemic de développer un simulateur de combat urbain pour l'entraînement de ses troupes. Ainsi naquit *Full Spectrum Warrior*, dont nous connaissons la version grand public. Affranchis de cette tutelle un rien écrasante, les développeurs ont pu retravailler leur bébé pour nous offrir une nouvelle expérience plus prenante que jamais, avec en tête le souci permanent de trouver l'équilibre entre plaisir immédiat et réalisme. Une expédition dans les locaux de Pandemic, à Los Angeles, fut l'occasion d'en rencontrer les créateurs et de nous faire la main sur une version achevée à 75 % environ. Face aux critiques des joueurs, l'équipe a revu sa copie pour soutenir l'intérêt à long terme et offrir des challenges sans cesse renouvelés, en dotant les adversaires d'une IA digne de ce nom. Si dans le premier *Full Spectrum* chaque événement était prévu et invariable, ici les ennemis sauront faire preuve d'initiative pour compromettre votre position, adoptant un comportement tout à fait imprévisible. L'interface a été révisée pour offrir une ergonomie maximale : chaque bouton peut se voir affecté jusqu'à quatre ordres différents, le positionnement des unités est facilité par une meilleure signalétique, une jauge indique l'efficacité de votre groupe en fonction de son degré de couverture... Et ce ne sont là que quelques exemples.

Le joueur peut désormais contrôler jusqu'à quatre groupes de quatre soldats tout en gardant le point de vue le plus avantageux, ce qui dynamise considérablement l'action. Il peut même séparer en deux une escouade, sacrifiant la puissance de feu au profit d'une meilleure mobilité, pour couvrir tous les points stratégiques. Ajoutez à cela une foule de nouvelles unités, la possibilité de prendre le contrôle des bâtiments et un mode Multijoueur sans commune mesure avec le pauvret Coop' du premier volet, et vous obtenez un cocktail qui s'annonce détonant !





↑ Khardiman... la Venise du Moyen-Orient, ravagée par la guerre.



↑ Vous ne tarderez pas à vous attacher aux soldats de votre escadron.

Caillassage : En mode Multi, si la coalition fait trop de victimes civiles, ces derniers commenceront à vous balancer des pierres, et deviendront vite des recrues faciles pour les insurgés.



↑ Un grand espace ouvert : le piège par excellence !

Xtra

SOUS LE SOLEIL
« Zekistan, Zé qui s'détend », comme aurait dit Coluche... Mais on n'est pas là pour rigoler ! Le conflit se déplace au nord de ce pays imaginaire du Moyen-Orient, dont la capitale Khardiman, construite avec une précision maniaque, est le théâtre d'affrontements meurtriers.

UN PONT TROP LOIN
Ten Hammers est le nom de code donné au pont de Tien Hamir, objectif final de la mission. Ce point de passage obligé qui relie les deux quartiers de Khardiman est disputé par deux camps adverses : Ansar-al-Rhaman au nord et les Moudjahidin au sud.



↑ La profondeur de champ permet d'apprécier l'étendue du décor.



↑ Chaque soldat devrait se voir doté d'une personnalité et de compétences propres.

Xtra

PUZZLE SANGLANT
Le scénario du mode Solo est fragmenté en douze chapitres de quatre missions chacun, mettant en scène différentes escouades. La chronologie ne sera pas forcément respectée, et l'histoire ne se dévoilera que par touches successives, pour reproduire au mieux le point de vue de chaque unité, qui ne détient qu'une perspective limitée sur la situation.

PAS DE QUARTIER
Affranchi des contraintes narratives imposées par un scénario trop linéaire, Ten Hammers sera sans pitié. Vos hommes pourront mourir sans provoquer la plus petite incohérence. Un bon moyen d'appuyer l'écrasant sentiment de responsabilité pesant sur vos épaules : la vie de vos hommes dépend de la justesse de vos décisions... Autant dire qu'elle ne tient qu'à un fil !



↑ Visiter l'intérieur d'un bâtiment n'a plus rien d'anecdotique.

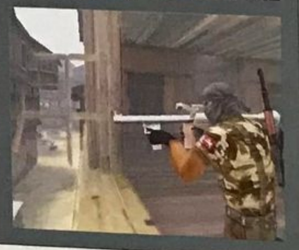


↑ L'IA des soldats est remarquable, sans mâcher le boulot pour autant.

Coalition versus Insurrection

Enfin un mode Multi digne de ce nom ! Jusqu'à 8 joueurs, répartis entre insurgés et membres de la coalition, pourront s'affronter en *Live* sur d'immenses terrains d'opérations. La réussite reposera sur des objectifs à accomplir, et l'action sera par définition asymétrique, respectant les particularités propres à chaque groupe. Contrairement à la coalition, les insurgés bénéficient de ressources humaines en grand nombre, mais dont la coordination reste délicate, et on ne pourra déplacer qu'un moudjahid à la fois. À noter aussi, la présence de snipers et de lance-roquettes dans les rangs des rebelles.

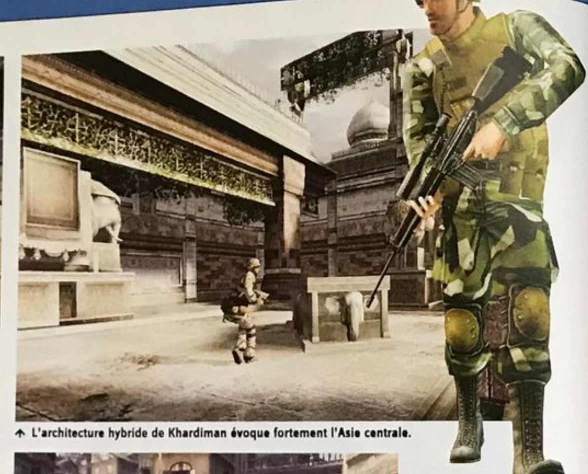




Indic' : Les soldats de la coalition ont la possibilité de recruter une taupe parmi les insurgés, qui pourra s'infiltrer en reconnaissance dans les territoires contrôlés par l'ennemi.



Le tank, contrôlé comme une unité classique, offre une couverture mobile. Une première !



L'architecture hybride de Khardiman évoque fortement l'Asie centrale.



Évacuez d'urgence vos blessés vers le Secucav pour les remplacer.

Trouver un abri est parfois difficile, et certains ne font pas long feu...



Une fois sécurisés, les bâtiments sont le meilleur moyen de prendre de la hauteur...



... pour pouvoir ensuite couvrir au mieux ses compagnons en contrebas.

Xtra

UN JOB DE PRO

Nous avons eu la chance de rencontrer Erik Olsen, ancien US Ranger responsable de la formation des troupes de l'OTAN stationnées en Allemagne avant leur départ pour le Kosovo. Une courte carrière durant laquelle il eut tout loisir d'étudier et de simuler des menaces de faible et de haute intensités. M. Olsen nous a décrit les similitudes entre la phase de préparation tactique qui précède chaque opération militaire et son nouveau job de level designer sur FSW:TH. Un bien bel exemple de reconversion, et une expertise précieuse pour obtenir le degré de réalisme qu'exige un tel jeu.

Une affaire de spécialistes

Dans chaque escouade, vous trouverez un spécialiste du tir de précision, qui permettra de viser directement l'adversaire à condition d'être suffisamment couvert par ses camarades. On pourra aussi envoyer une paire d'éclaireurs et effectuer une manœuvre baptisée Hot Move, qui permet de se déplacer tout en surveillant les mouvements adverses, voire en tirant au besoin. Plus fort encore, la possibilité de prendre le contrôle d'unités blindées comme le char Bradley, ou d'appeler un hélico pour une frappe aérienne sur une zone désignée.





Joker : L'hélico qui vient vous prêter main-forte pour les frappes aériennes ne pourra intervenir qu'à des occasions très limitées, mais il est totalement invulnérable aux attaques adverses.

Xpress

Fraîches, inédites et prises en mains, toutes les infos qu'il vous faut !



Magazine Officiel XBOX ON Y A JOUÉ

Sur le DVD



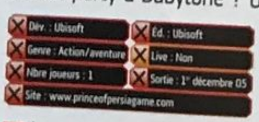
↑ Grâce au Speed Kill, la furtivité jouera un rôle majeur. Sam Fisher avant l'heure !



↑ Le Dark Prince est quand même un gros frimeur : L'apanage des personnages torturés.

Prince of Persia : Les Deux Royaumes

Schizo party à Babylone ? Une fin de trilogie mémorable !



À sa sortie, *Prince of Persia : L'Âme du Guerrier* nous était apparu comme un jeu perfectible sur bien des points : bande-son, caméras, *level design*... Ces critiques mises à part, nous avions été parmi les rares à louer la nouvelle esthétique de la saga, plus sombre, plus mature, moins « conte de fée ». Néanmoins, pour beaucoup de fans, ces changements tenaient purement et simplement de la trahison, voire du crime de lèse-majesté. Par chance, les développeurs d'Ubi savent à l'occasion écouter les communautés de joueurs. Ce troisième opus combine donc les deux univers de *Prince of Persia* : à la fois un retour aux sources dans une Babylone mythique et une nouvelle évolution vers plus de noirceur.

Là-dessus, on connaît maintenant la grande nouveauté de *POP3* : le Dark Prince, sorte de double ténébreux du beau sérénissime. Imaginez les pires défauts, doutes et tentations, ayant jamais pu rôder autour de l'esprit du héros... Eh bien son frère des ténèbres les concentrera toutes !

Welcome home, boy

L'origine de cet étrange dédoublement ? Les Sables du Temps, encore eux ! Pour résumer, *Les Deux Royaumes* démarre juste après la fin de l'épisode précédent, alors que le jeune balafré regagne sa cité natale avec la belle Kaileena... Pas de chance, les rues sont prises d'assaut par une mystérieuse armée, et le bellâtre retrouve illico son rôle habituel de proie. Autre tuile, et non des moindres, sa majesté poissarde réalise vite que son corps, contaminé par les Sables du Temps, commence tout simplement à se transformer... D'où cette mystérieuse voix dans son esprit, qui finira bientôt par s'incarner en lui : le Dark Prince, quel hasard ! Concrètement, cet artifice scénaristique permet en premier lieu de justifier la reconduction des pouvoirs temporels, en l'absence de la dague et du médaillon des deux premiers *POP*. On pourra donc à loisir, comme d'habitude, jongler avec les retours temporels et autres manipulations bien pratiques.

> **Xtra**
>
> **ORIENTAL BAD GUYS**
> On retrouvera dans cet opus les boss qui ont fait la gloire de la série. Des fines lames aux énormes monstres, on sera ravi d'apprendre que leur combativité sera mieux étudiée et plus progressive que dans *L'Âme du Guerrier* !

Le prince des ténèbres

Mais surtout, cette vilaine part d'ombre possédera des aptitudes bien à part : animation, look, mouvements, arme... Là où le gentil fils à papa continue de favoriser son bon vieux sabre, son alter ego négatif se battra plus volontiers avec une chaîne de métal accrochée à son poignet. Le genre brutal, quoi ! La même chaîne servira également durant les phases de plate-forme, lorsqu'il faudra se suspendre au-dessus d'un précipice. Des nouveautés sympas, qui ne révolutionneront pas pour autant les habitudes de jeu des vétérans. On attend juste le scénario au tournant, lorsqu'à la toute fin le prince devra régler son cas grave de schizophrénie...

Métal hurlé : Les musiques de *Prince of Persia 2* n'ayant pas vraiment fait l'unanimité, le troisième chapitre fait une croix sur *Godsmack* pour revenir à des thèmes un peu moins violents et plus pertinents.



↑ Cette chaîne s'avère bien pratique pour franchir cet abîme de flammes.



↑ L'attaque de base du Dark Prince : un petit air de Spawn, vous ne trouvez pas ?

Conclusion du jeu - conclusion de la trilogie également : les développeurs nous promettent une apothéose pas si prévisible que cela ! Parmi les mouvements inédits proposés par *POP3*, on trouve le Speed Kill, formule peu gracieuse mais efficace en terme de jouabilité. Vous vous souvenez que, dans la série, les combats peuvent parfois s'avérer aussi longs que techniques, même s'ils restent toujours très spectaculaires ? Eh bien désormais, pour peu que votre approche de l'ennemi le permette, vous bénéficierez d'un créneau pour tuer en un nombre de coups très limité : glissez-vous furtivement près d'un adversaire, et vous verrez un filtre rouge s'afficher à l'écran. C'est un signal, libre à vous de tenter un coup fatal !

Retour aux 1001 nuits

Pour réussir un Speed Kill, encore faut-il placer chacune de vos attaques dans un intervalle très court. Même les boss peuvent être éliminés de cette manière - sauf que les dézinguer demande une sacrée rapidité ! La méthode du Simon appliquée à l'art oriental de l'escrime, en quelque sorte... À l'usage, on retrouve dans *Les Deux Royaumes* cette alternance bien familière de phases d'affrontements et de plate-forme, même si l'on espère cette fois un *level design* moins axé sur les allées et venues. Techniquement, le jeu est déjà très beau, particulièrement sur les toits de Babylone, avec vue sur la cité à des kilomètres à la ronde, la Tour de Babel dominant le tout. Un décor qui rassurera les fans de la première heure ! On demeure pour l'instant un peu plus dubitatif au sujet des bruitages, qui semblent encore aussi faiblards qu'à la sortie de *POP2*. Mais laissons aux petits gars d'Ubi l'opportunité de régler ça durant les semaines qui séparent encore leur protégé des étalages des magasins...

Farah : Sept ans plus tard, la belle princesse des Sables du Temps est toujours à Babylone, mais a tout de même un peu changé. Mieux entraînée, on compte surtout sur ses progrès au tir à l'arc.

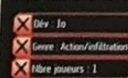
> **Le syndrome Ben-Hur**
>
> Nous avons pu essayer deux des courses de chars qui égaieront l'aventure. Et franchement, elles ne sont pas du tout anecdotiques ! Oh... Rien de bien technique, puisqu'on ne pourra pas contrôler la vitesse de son véhicule. Imaginez juste des chevaux lancés au galop, et l'obligation pour vous de maîtriser la direction tout en assenant des coups de sabre aux ennemis qui tenteraient de vous aborder. À l'usage, le tout premier parcours est assez facile. Sur le suivant, ça se corse carrément, avec moult mauvaises surprises, embranchements et pièges retors, le tout ponctué de cinématiques particulièrement spectaculaires. Coups de stress garantis !
>
> ↑ Toujours aussi multitâche, le prince !

↑ Le Speed Kill autorise des manœuvres improbables.

↑ Frapper dans le dos, oui, mais avec classe !

Hitman : Blood Money

Prélude à un recalibrage, Code 47 règle ses comptes.



- Dév : Io
- Éd : Eidos
- Genre : Action/infiltration
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1
- Sortie : Mars 2006
- Site : www.hitman.com

Tueur à gage est bien un métier ingrat. Sous leurs prétentions d'administrateurs de coupe-gorge, les syndicats du crime ne sont qu'une bande de tire-au-flanc. Oh bien sûr, ils s'exécutent avec entrain pour extorquer le montant de leurs cotisations ou étendre leur zone d'influence… Mais dès qu'il s'agit de défendre les intérêts du travailleur opérant sous leurs ailes, le zèle en question décolle en un battement. 47 connaît le code : ça fait maintenant cinq ans qu'il fait son show de meurtres de sang froid, et le salaire stagne : 14 dans le *MOX* n° 8, 14 dans le n° 29… Pas de quoi faire un ulcère à l'estomac, mais l'artiste vise tout de même un peu plus haut. Son potentiel ne fait aucun doute : le gentleman nettoyeur a déjà réalisé quelques coups de génie sur de précédents contrats, même si dans l'ensemble on lui a reproché de tirer un peu trop sur la corde. Déformation professionnelle, manifestement. Mais il a décidé de se corriger. Cette fois, il gère lui-même son budget, ce qui l'a amené à se rendre compte qu'un travail propre engendre plus d'argent sale. Bien sûr, libre à lui de bosser comme un sagouin tondu, se frayant un chemin à coups de fusil à pompe jusqu'à ses cibles… Mais pour peu qu'il ressorte vivant de l'opération, son portrait robot finira à la une des journaux, de plus en plus ressemblant selon le nombre de témoins.
Dès lors, 47 n'aura plus qu'à acheter leur silence et nettoyer les preuves s'il souhaite continuer sa carrière… Une somme qui aurait pu servir à obtenir quelques infos utiles (rondes des gardes, habitudes de la cible, etc.) ou à améliorer ses armes de prédilection. Silencieux, munitions empoisonnées, lunettes de visée et autres outils de travail fort appréciables passent ainsi sous le nez des moins consciencieux, qui en négligeant la finesse perdent de toute façon, d'entrée de jeu, une bonne partie de ce qui fait le charme de *Hitman*. Véritable Mc Gyver caméléonien, Code 47 peut non seulement se déguiser pour se fondre dans le décor, mais également y piocher de quoi improviser quelques exécutions exotiques. Pistolets à clous, altères, objets électriques, médicaments contre-indiqués… Io semble avoir envisagé toutes les possibilités, alors même que les lieux grouillent de témoins et que l'intelligence artificielle s'annonce des plus vigilantes.
Un comportement suspect, des traces de sang ou même une arme abandonnée à même le sol ne manqueront pas de faire sortir l'assistance de ses gonds, bouleversant l'emploi du temps de chacun. Au tueur machiavélique d'éviter les remous, ou d'en tirer avantage, profitant par exemple de la diversion pour balancer en vitesse son arme par-dessus les portiques de sécurité ! Car outre sa gestuelle plus élégante, moins rigide que par le passé, Code 47 a appris quelques petits tours.
Si d'aventure quelqu'un devait apercevoir l'arme qu'il dissimule candidement dans son dos, il pourrait le réduire au silence à l'aide de ses poings ou de son front très dégarni, et même le prendre en otage… Tout le monde ne sort pas de l'école Sam Fisher avec la mention « politiquement correct » !

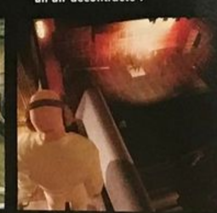

La prise d'otage n'est pas vraiment idéale pour passer inaperçu…

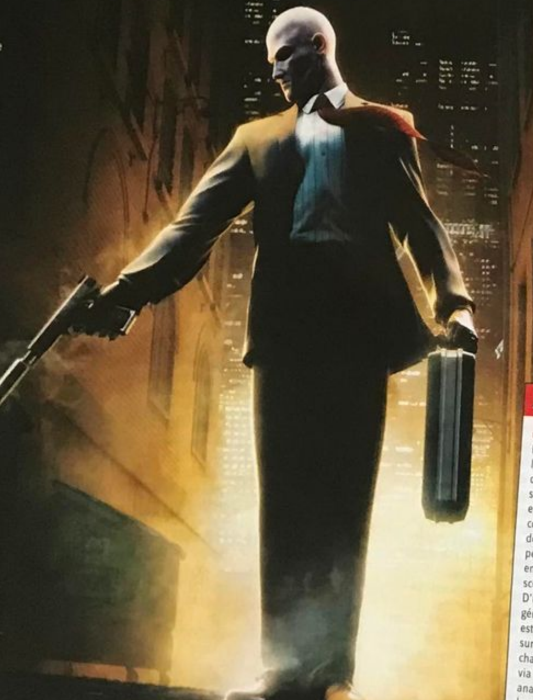

Cacher les cadavres ne suffira pas dans le cas présent.


Quoi qu'il arrive, maintenez un air décontracté !


Courir dans tous les sens ne fait qu'attirer l'attention.


Une cinquantaine d'armes sont à votre disposition…


Un bon coin pour « sniper », ou pour provoquer un accident !



Magazine Officiel XBOX
ON Y A JOUÉ

Xtra

CAMÉRA, MOTEUR…
Remis à jour, le moteur « Glacier » d'Io Interactive s'offre quelques effets à la mode comme l'incrustation de fenêtres, permettant de suivre en direct certaines scènes importantes. D'une manière générale, la caméra est plus libre que sur les précédents chapitres, contrôlable via le stick analogique droit à la manière d'un jeu « 3e personne » classique.

Frontière politique : Au milieu des têtes bien pensantes de l'infiltration, Code 47 fait figure d'élément perturbateur, mais il connaît ses limites… pas de femmes parmi les cibles, et aucun enfant.



THE WARRIORS

Des héros à l'âme de guerrier et aux jambes de sprinter.

Magazine Officiel XBOX ON Y A JOUÉ

Dév. : Rockstar	Éd. : Take 2
Genre : Action	Live : non
Nbre joueurs : 1 ou 2	Sortie : 31 octobre 05
Site : www.rockstargames.com/thewarriors/	



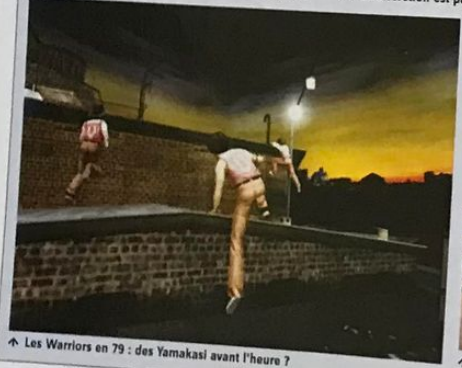
Des tessons de bouteilles dans la face : sanglant !

Devenu culte pour des cinéphiles à viser, *The Warriors* sert aujourd'hui de toile de fond à un titre remettant au goût du jour le « beat'em up », genre très prisé dans les années 1980-1990. Un choix plutôt intéressant quand on sait que, de part sa structure narrative, ce film ressemble lui-même à un jeu vidéo. Après avoir été injustement accusés du meurtre d'un chef de gang, les Warriors doivent en effet rejoindre au plus vite Coney Island, à l'autre bout de la ville, en traversant les territoires ennemis assimilables à des niveaux. S'inspirant largement d'illustres ancêtres tels que *Street of Rage* ou *Double Dragon*, le petit dernier des studios canadiens de Rockstar fait la part belle à la baston pure. Car ces lascars frappent à l'aide de leurs poings, de leurs pieds et d'armes de fortune traînant par terre. Ils peuvent même utiliser le décor pour faire plus mal, en testant par exemple la solidité d'un crâne projeté à pleine vitesse contre un mur. Et si l'attaque frontale résout pas mal de problèmes, il reste possible de jouer la discrétion, les mises à mort ne manquant d'ailleurs pas de rappeler un certain *Manhunt*, du même éditeur. Selon les besoins du scénario, le joueur prend le contrôle d'un des neuf voyous, et donne à l'occasion des ordres sommaires à ses acolytes. Mais c'est en coopérant qu'on s'amuse le plus, surtout lorsqu'il s'agit de faire des attaques combinées ! Le titre ne se limite pas au combat, et propose divers mini-jeux intégrés à l'histoire, comme le vol d'autoradio ou des sessions de tag. Baston oblige, les boss de fin de niveau sont de sortie, et il vous faudra les battre « à l'ancienne ». Pour ce que nous en avons vu, *The Warriors* s'est avéré jouissif à souhait. Reste à vérifier si sur la longueur il rendra aussi accro que ses protagonistes le sont au flash, cette drogue qui leur redonne de l'énergie... Si c'est le cas, le titre risque d'empiéter sérieusement sur le territoire des *Final Fight* et consorts.

Encerclé par l'ennemi, le Warrior ne se rend pas !



La discrétion est parfois la meilleure arme.



Les Warriors en 79 : des Yamakasi avant l'heure ?



Il sait au moins écrire le nom de son clan !



« Oh oui, monsieur le policier, faites-moi mal ! »

ARRÊT SUR IMAGE

Il existe bien des façons de faire mal... et les Warriors en maîtrisent un certain nombre.

La bonne vieille mandale fait toujours recette.

Les attaques en courant surprennent l'adversaire.

A mains nues, c'est bien. Avec une batte, c'est mieux.

Les attaques combinées font pas mal de dégâts.

Achevez les ennemis au sol, juste pour être sûr...

Dans la rue, le fair-play n'aide pas à survivre.

Walter Hill : *The Warriors* est une pièce maîtresse de son œuvre, mais son nom est associé aussi à des films tels que les deux *48 heures*, les *Alien*, ainsi qu'à pas mal d'épisodes des *Contes de la crypte*.

Stubbs The Zombie : Rebel without a Pulse

Assoiffé d'idées, le décédé se régale de la fuite des cerveaux.

Dév. : Wideload	Éd. : THQ
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueurs : 1 ou 2	Sortie : 18 novembre 05
Site : www.stubbsthezombie.com	

Il y a dans l'air comme une drôle d'odeur. Aux effluves dégagés par la surproduction de chair à zombi de cette année se mêle un relent de révolte contre le bien sur son séant. Déjà inspiré sans trop de soupirs dans *Destroy All Humans*, ce courant d'air du temps passe encore mieux chez *Stubbs*, demi-frère très spirituel du Master Chief. Condamné à une vie mortelle de VRP avant même de se faire descendre et enterrer en pleine cambrousse comme un chat crevé, il avait déjà toutes les raisons de finir misanthrope. Du coup, se réveiller zombi trente ans plus tard dans une ville où tout le monde il est gentil, ça arrange bien ses affaires. Il peut croquer sa vengeance à pleines dents sans trop creuser dans ses propres méninges, d'autant que le moteur de *Halo*, hérité de parents ex-Bungie, lui autorise pas mal de fantaisies. Le voilà dans une cité rétrofuturiste des années 1950, avec voitures volantes, robots ringards, et surtout plein de beau monde à bouffer. Le teint vert et les tripes à l'air, sa dégaine bancale peine à renvoyer l'image d'un conquérant, et pourtant... Il suffit de le voir à la tête d'une armée de pantins boiteux et gémissants, recrutés sur le pouce au fil des repas, pour se croire devant un clip de Michael Jackson. He's bad, pas de doute, et n'hésite pas à recourir aux armes non conventionnelles. Après vingt-six ans de terroir, son foie est devenu une véritable grenade à plasma, sa tête, une boule de bowling de destruction massive, et ses intestins, une effroyable usine à gaz, hilarant mais toxique. Une arme de zone anticouche d'ozone face à laquelle, dans toute leur flatulente gloire, les grands Shrek et Mizou-Mizou ne peuvent que s'incliner, voire se mettre à plat ventre, ne serait-ce que par instinct de conservation. Jamais démuni, Stubbs peut même envoyer sa main baladeuse saisir le scalp de ses victimes pour les rendre consentantes à se laisser contrôler. Alors bien sûr, tout ça n'est pas toujours joli-joli, mais le zombi ne manque pas d'esprit, et les combinaisons stratégiques laissées à sa disposition ont déjà de quoi faire rougir pas mal de guerriers au physique plus frais.



Bien dressée, votre armée de zombis pèse lourd dans la balance.

Chopez un esprit plus vif pour utiliser ses armes.



IA, interface et physique des véhicules rappellent *Halo* !



Les duels les plus épiques prennent place sur le *dance floor*.



Stubbs n'est plus très frais, mais il garde l'esprit pratique.



Mr Sandman : À fond dans le décalage et le trip années 1950, *Stubbs The Zombie* se dote d'une bande-son assortie à croquer. Courts échantillons en format MP4 sur www.wideloadgames.org/sounds/stubbs.html.

Retardé mental

Mauvaise nouvelle pour notre Jeu du mois dernier et ceux qui s'étaient mis en tête de se le procurer au plus vite : *Psychonauts* est finalement repoussé au 3 février 2006. Cerveau de la bande Majesco, le jeune télépathe entraîne avec lui ses camarades *BloodRayne 2* et *Advent Rising*. À toute chose malheur est bon : les trois titres, distribués en France par THQ, seront pour l'occasion entièrement localisés. Le *MOX* reviendra d'ici là sur la qualité des doublages, qui s'annoncent soignés.



Pavé de bonnes intentions

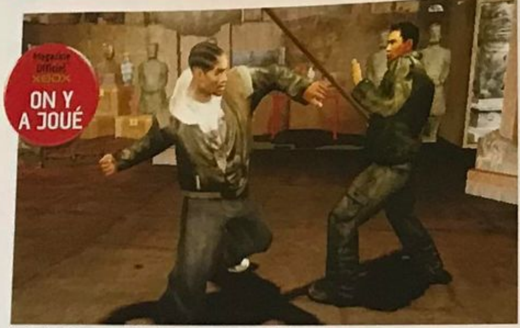
Exterminer les Télétubbies, arracher la tête des Bisounours... Les fantasmes frustrés, Artech doit connaître, confiné des années durant aux adaptations de jeux de société. *Raze's Hell* sonne l'heure de la vengeance, non sans humour ni à l'évidence beaucoup de moyens. Graphismes et design ne sont pas bien reluisants, mais à 30 euros, ce patchwork bariolé d'*Oddworld*, de *Halo* et de *Metroid* mérite un minimum de curiosité, ne serait-ce que pour son mode Coop' ou son IA vicelarde. En test le mois prochain.



Quelque chose de pourri...

Les morts vivants ont la vie dure. Viré pour incompétence, le *City of the Dead* de Kuju (cf. *MOX* n°43) s'est vu retirer sa pompeuse et funèbre mention « George Romero presents », récupérée au vol par un autre Doom-like carnassier, et peut-être encore moins qualifié. Inspiré du film éponyme, *Land of the Dead* tient davantage pour l'instant de la créature de Frankenstein rafistolée en vitesse avec les moyens du bord. Technique avariée, contrôles corrompus... C'est surtout la sortie imminente qui fiche les jetons.





↑ Ce cher Marcus maîtrise les arts martiaux avec brio.



↑ Bon flic, mauvais flic… gérez selon la situation.



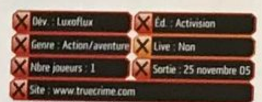
↑ Bouclier humain, le plus court métier du monde…



↑ Un rappeur Shaolin, on n'arrête pas le progrès !

True Crime : New York City

À New York, le crime ne paye pas, pour l'instant il rame.



Dév. : Luxoflux
Éd. : Activision
Genre : Action/aventure
Live : Non
Nbre joueurs : 1
Sortie : 25 novembre 05
Site : www.truecrime.com

« I want to be a part of it, New York, New York ». Marcus Reed, flic et demi, connaît la chanson, mais préfère sa version remix' douillée au rap qu'il sifflote aux oreilles des passants. Ceinture noire du procès verbal, il le distribue sans honte, allant jusqu'à planquer des sachets de farine illicite dans les poches de ses victimes. Armes blanches ou à feu, notre fonctionnaire maîtrise son sujet et peut, en suivant un entraînement intensif, se transformer en vrai petit moine Wesh-aolin. Dommage que tout ne suive pas chez lui. Chevalier des temps modernes, il brandit plaque et flingue pour calmer les fuyards. Un habile subterfuge pour éviter les poursuites à pattes, l'un des rares sports qu'il ne maîtrise pas : à trop porter la misère du monde sur ses épaules, quand Marcus se met à courir, New York dans le brouillard vit au ralenti. À l'inverse de son collègue asiatique cantonné dans les rues de L.A., notre flic semble avoir obtenu son permis de conduire avec les poings. À moins que les véhicules new-yorkais ne soient dupliqués à partir d'aéroglisseurs… Bref, à ce stade, notre ami Marcus ne manque pas d'arguments, juste de finition et peut-être de temps. Seulement, à la Police Académie des joueurs élevés au *GTA*-like, s'il n'améliore pas ses lacunes, le pauvre sera comme dans la chanson, une partie de New York, mais que nul ne voudra connaître…

Santa Andreas : Parce qu'une double ne suffit pas, Rockstar s'est décidé à rassembler les trois épisodes Xbox de GTA en un simple pack nommé GTA Trilogy. Pour le 4 novembre.



↑ Avec son cuir, vous pourrez peut-être faire des bottes.

↑ Les ruelles n'étaient pas bien sûres en ces temps-là.

GUN

Neversoft livre sa recette de Far West aux pruneaux !

Dév. : Neversoft
Éd. : Activision
Genre : Action/aventure
Live : Non
Nbre joueurs : 1
Sortie : Novembre 2005
Site : http://gunthegame.com

C'est dans ce lointain Ouest, peuplé de hors-la-loi « Peckinpiens » et autres vipères à langue fourchue, que Colton White meut sa carcasse de pauvre garçon de vache solitaire. Cliquetis d'éperons, nuages de poussière et hurlements de coyotes dans la plaine, *Gun* distille les bons ingrédients du western sans foi ni loi. Empruntant quelques chemins haineux, le jeu déroule une trame vengeresse suite au perfide assassinat de votre aimé père par une bande de cow-boys mal intentionnés. Suivant la loi *GTA*, les nombreux habitants des lieux auront alors une vingtaine d'épreuves à proposer. Poursuite de fugitif, épopée de Pony Express ou même sauvetage de belle tenancière de tripot : tous les prétextes sont bons pour jouer les Clint Eastwood de service. Pas malhabile du six coups, White sait également jouer du fusil à pompe, du tomahawk et de l'arbalète. Brevet de démembrage au ceinturon et Bullet Time enclenché, il rend licite le moindre bandit manchot. Loin de n'être qu'un ball-trap de randonneur, son épopée prévoit aussi pas mal de scènes à cheval. À voir notre héros démonter des troupeaux entiers de bisons, on saisit mieux la subite extinction de l'espèce. À défaut d'être la gâchette la plus écolo de l'Ouest, *Gun* s'affiche clairement comme un duelliste sérieux face au vieux *Red Dead Revolver*.



↑ Colton ne tirera plus grand-chose de ce scalp-là…



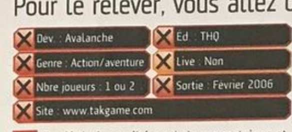
↑ Pas besoin de distributeur pour faire un retrait de nuit !

Choc de culture : Demandant à un concepteur s'il y avait une influence Peckinpah dans *Gun*, un confrère s'est vu répondre « Peckin… what ? ». Mickey au Far West aurait sans doute mieux fonctionné…

Tak : Le Grand Défi

Magazine Officiel XBOX ON Y A JOUÉ

Pour le relever, vous allez devoir vous cro-magner !



Dév. : Avalanche
Éd. : THQ
Genre : Action/aventure
Live : Non
Nbre joueurs : 1 ou 2
Sortie : Février 2006
Site : www.takgame.com

En dépit de qualités artistiques certaines et d'une mécanique huilée, *Tak 2* (le premier à être sorti sur Xbox) ne nous avait pas totalement convaincus, en raison d'un déroulement un peu convenu et de quelques imprécisions de maniabilité. *Le Grand Défi* semble donc de taille pour le petit Tak et Lok, son compagnon un rien gaffeur. C'est l'une des grosses nouveautés du jeu, qui se pratique en Coopération et dont les énigmes requièrent un minimum d'entraide entre les deux compères. Lok, plus costaud, peut ainsi balancer Tak à des endroits normalement inaccessibles, etc. Très facile d'accès, *le Grand Défi* se joue seul ou à deux en écran partagé. L'autre changement majeur par rapport à l'épisode précédent, c'est justement cette notion de défi qui vous oblige à boucler les niveaux le plus rapidement possible pour finir devant les autres équipes. Dans le fond, cela ne semble pas changer grand-chose, mais essayer d'allier efficacité et rapidité se révèle assez stimulant. Le reste ne paraît pas avoir trop changé, et il faudra faire avec une maniabilité un peu vague, une réalisation juste correcte, mais aussi un humour dévastateur qui fera certainement passer la pilule.



↑ Le tutorial vous emmène à la recherche d'une plume de phénix.

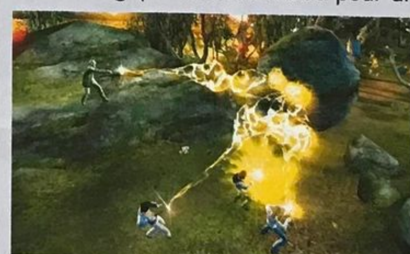


↑ Esthétiquement plutôt joli, mais techniquement un peu faiblard.

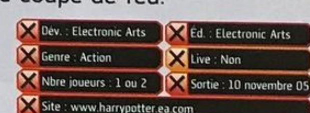
Princier : En attendant la conclusion, les deux premiers chapitres des Sables du Temps sont dispo dans un pack à 45 euros.

Harry Potter et la Coupe de Feu

Le trio magique fait son chaud pour une coupe de feu.



↑ L'union fait la force, et vous ouvre de nouveaux horizons !



Dév. : Electronic Arts
Éd. : Electronic Arts
Genre : Action
Live : Non
Nbre joueurs : 1 ou 2
Sortie : 10 novembre 05
Site : www.harrypotter.ea.com

Pour cette quatrième aventure du jeune sorcier à la cicatrice, l'équipe d'EA exploite à fond la licence cinématographique. Ron, Hermione et bien sûr Harry ont été modélisés à partir de leurs acteurs, la progression du jeu suivra celle du film, et toutes les musiques que vous pourrez entendre dans les salles obscures seront présentes. Mais *la Coupe de Feu* fait surtout la part belle à l'action. Le système de lancement de sort « actif » se veut plus immersif : il ne faudra plus se contenter d'appuyer sur un bouton pour utiliser un pouvoir, mais vous devrez également vous agiter sur le stick analogique droit ! L'accent est aussi mis sur la coopération, et c'est en combinant leurs différents pouvoirs que les trois héros viendront à bout des situations les plus difficiles. Le jeu comporte aussi quelques phases de vol en balai ou de pure exploration et, comme tout *Harry Potter* qui se respecte, vous permettra de collectionner des cartes de magicien servant principalement à augmenter la puissance magique du trio. Plus mature que ses prédécesseurs, à l'image du livre et du film, *la Coupe de Feu* semble se positionner comme un divertissement valable à partager entre grands et petits moldus.



↑ Un bon sort, et Harry est à l'aise comme un poisson dans l'eau.

Délit mineur : En raison de la loi sur le temps de travail des mineurs, les trois vedettes du film *Harry Potter* n'ont pas pu assurer les doublages de leurs avatars dans le jeu d'Electronic Arts.

Party game absorbant

L'un des dessins animés les plus tarés du moment retente sa chance sur Xbox avec un jeu qui, on l'espère, devrait lustrer un peu mieux son esprit décalé. *Bob L'Éponge : Silence On Tourne !* se veut une compilation loufoque de trente mini-jeux totalement barrés pour soirées entre amis. Le genre étant rare sur Xbox, on croise les doigts pour obtenir quelque chose de propre de ce passage de l'Éponge, sans quoi les fans n'auront sans doute plus qu'à la jeter pour de bon.



Un duo d'hommes ulcérés

Faisant directement suite au film *Les Indestructibles*, *La Terrible Attaque du Démolisseur* se distingue quelque peu de son prédécesseur sur Xbox. Cette fois, seuls Mr Indestructible et son compère Frozone partiront au combat, avec chacun une spécialité qu'il lui faudra utiliser au mieux pour progresser sans trop de casse. Force brute ou rapidité et maîtrise de la glace ? À vous de choisir, alternant ou combinant les deux pour vous sortir des pièges tendus par le Démolisseur et ses sbires.



Bandicoot de la route !

Un peu à plat dans l'une ou l'autre de ses formes, *Crash Bandicoot* tente une approche intermédiaire. *Crash Tag Team Racing* mêle plates-formes et courses de karts, le marsupial pouvant, avant d'aller jouter sur quatre roues, explorer les environs de la course pour participer à divers mini-jeux délirants. Au volant, les épreuves vont du simple Time Attack à un simili *Burnout* où le pilote pourra envoyer valser ses concurrents à coups de kart. Du grand n'importe quoi en somme, et donc un jeu à suivre !



Le kid de Cincinnati

Il y a deux raisons de jouer au poker : gagner beaucoup d'argent sur le dos des pigeons, ou bien déshabiller des filles joueuses. Malheureusement, *World Tour Poker 2K6* n'offre aucune de ces deux possibilités. En revanche, pour les aficionados désintéressés, il y aura tout de même six cercles de jeu différent (dont le Club d'aviation en France), une flopée de variations des règles, et surtout la possibilité de customiser tout ceci à volonté. Un produit sage, sobre même, mais archicomplet, quoi.



Esprit sportif s'abstenir !

Dans le *MOX* n° 10, nous vous avions parlé d'un certain *Jacked*, projet finalement abandonné par ses concepteurs. Depuis, le titre a été repris par Empire pour un principe aussi rigolo que peu plausible : imaginez un jeu de course de motos mâtiné d'ultraviolence... On y concourra sur des parcours entre ville et nature, et surtout on aura la possibilité d'éliminer ses adversaires par des moyens assez peu fair-play : armes à feu, cocktail Molotov ou grenades... C'est la sécurité routière qui va encore faire la tête !



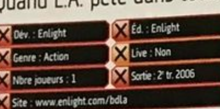
L'homme sans nom

Toujours avides de plus de licences, les éditeurs continuent de se tourner vers les blockbusters du passé. Évidemment, la nouvelle d'une adaptation de *Le Bon, La Brute et le Truand* a de quoi exciter les fans de western spaghetti. Attention ! La trame scénaristique sera différente, mais l'esprit du film devrait être conservé. C'est-à-dire qu'on se baladera à cheval, qu'on flinguera des hordes de figurants de Cinecittà et qu'on n'hésitera pas à jouer du poing à l'occasion. Le tout à la troisième personne.



Bad Day L.A.

Quand L.A. pète dans tous les coins, ça sent vite le gaz !



- Dév. : Enlight
- Éd. : Enlight
- Genre : Action
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1
- Sortie : 2e tr. 2006
- Site : www.enlight.com/bdla

Los Angeles est vraiment la ville de tous les dangers. D'ailleurs, n'importe quel gros bras hollywoodien vous le dira ! Le hic, c'est que dans *Bad Day L.A.*, le sauveur du jour n'apparaît pas comme un Bruce Willis immaculé, mais comme un SDF misanthrope et cradingue. Attention, humour ! Quand on sait qu'il s'agit du dernier-né d'American McGee, star autoproclamée du jeu vidéo et auteur d'un *Scrapland* plutôt morose, on pourrait s'inquiéter. Mais il faut quand même avouer qu'il a une bonne gueule ce *Bad Day* : son *cell shading* flamboyant, son univers tellement incorrect qu'il frôle le mauvais goût de *South Park*, ses personnages atypiques... Aux côtés de notre héros malgré lui, chargé de sauver la ville d'une série de catastrophes (vagues de zombis, tremblement de terre, invasion de l'armée mexicaine, etc.), on trouvera un gamin vomisseur ou encore un militaire spécialiste en citations de George Bush. Vous voyez le genre ! Dans la mesure où les développeurs communiquent plus sur l'univers de leur bébé que sur ses challenges ludiques, on espère juste que tout ça ne relève pas seulement du bel enrobage. De toute façon, American (quel prénom !) nous a prévenus : il cible sans ambiguïté le très grand public, celui qui prendra plaisir à dézinguer en toute simplicité du zombi, à éteindre des incendies ou sauver des petits chiens. Le tout en glissant dans des flaques de vomi ou de caca, bien sûr !



↑ Cette année, les zombis sont partout, même à Los Angeles !



↑ À la fin du jeu, il ne devrait plus rester grand-chose de la cité des anges !



↑ Une bonne tête de héros ? Euh, après réflexion, pas vraiment...



↑ Pas facile de se tailler un chemin en plein tremblement de terre.



↑ Ce patron de salle de cinéma est un des boss du jeu. Si, si.

Halo ciné : Peter Jackson aime le jeu vidéo. Après avoir encensé Michel Ancel, il sera le producteur exécutif de Halo - le film !

Aeon Flux

Les femmes fatales font-elles le grand écart ?



- Dév : Terminal Reality
- Éd. : Majesco
- Genre : Action
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1
- Sortie : Février 2006
- Site : www.majescoentertainment.com

A priori, une adaptation d'adaptation, ça fait peur, non ? *Aeon Flux* - le jeu - développé par l'équipe responsable de *BloodRayne*, est donc inspiré du film éponyme, lui-même tiré de la série animée jadis diffusée sur MTV. Vous suivez ? On ne s'étonnera donc pas de retrouver le physique de Charlize Theron plutôt que le look original de l'héroïne. Dommage pour les fans du travail de Peter Chung, créateur du concept, et tant mieux pour les fans de l'actrice ! Dans les faits, l'aventure suivra exactement la trame du film : paranoïa politique, complots, et beaucoup, beaucoup de combats. Il faut dire que la petite s'y connaît. Non seulement elle sait utiliser tout un tas d'armes, mais en plus elle lève volontiers la jambe. Souple comme une hardeuse en apesanteur, capable de ralentir le temps autour d'elle, elle appliquera de bon cœur des coups fatals en fin de combat : briser des nuques, faire exploser des corps : une vraie rigolade pour la dame !



↑ L'univers d'*Aeon Flux* n'est pas follement gai.



↑ Une modélisation tout en courbes !

Confusion : Avec le changement de rédac', on se demande si Fab a repris les dossiers compromettants de Stéph en même temps que son poste. Le gentil goth virera-t-il bientôt au sournois vicelard ?

Need for Speed : Most Wanted

Parce qu'il y a une vie après l'underground.

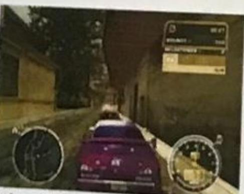


- Dév. : Electronic Arts
- Éd. : Electronic Arts
- Genre : Course
- Live : 1 à 4
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Sortie : 24 novembre 05
- Site : www.eagames.com

Il était temps ! Temps de nous retirer les courses nocturnes lassantes, de reposer nos yeux aveuglés par une succession de néons flous et de quitter cette ambiance « underground » de supermarché. Temps de sortir nos fonctionnaires de police des Assedic pour de réelles poursuites rapides et furieuses, de prendre plaisir à trouver les nombreux raccourcis entre les immeubles et de se balader dans un vrai décor accueillant. Temps de comprendre ce que l'on fait et ce que l'on poursuit. Temps de considérer le tuning comme une option et non comme l'unique intérêt d'un produit. Temps de récupérer les bonnes idées des deux épisodes nocturnes dans un vrai jeu, comme le semblant de scénario et la conduite libre en pleine ville. Bref, temps de retrouver un bon vieux *Need For Speed : Most Wanted*... En voilà enfin un qui porte bien son nom.



Tous applaudiront le retour des flics. Pour une fois...



Les nombreux raccourcis ne passent pas inaperçus...

Castlevania : Curse of Darkness

Dracula, ou les tribulations d'un comte à la bourre.



- Dév. : Konami
- Éd. : Konami
- Genre : Action/aventure
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1
- sortie : 1er tr. 2006
- Site : www.konami.com

Rares sont les individus qui peuvent se vanter d'avoir vu tout l'arbre généalogique d'une même famille leur passer sur le corps : Dracula en fait pourtant partie. Père, mère, fils, arrière-grand-père, pas un Belmont n'aura failli à son rôle de fouetteur pour victime noctambule volontaire. Masochiste ? Voyez-le plutôt comme le sauveur d'une génération de joueurs qui se prend aujourd'hui à fantasmer sur les succubes et autres créatures de la nuit. Suceur de profession, il va débarquer en terre inconnue sur Xbox. Environnement 3D, nouveau héros de famille plus habile à l'arme blanche qu'au fouet, notre comte s'apprête à rouvrir Dracula Land pour contempler les qualités de ses monstres de mauvaise compagnie, et la perfidie de son ancien fidèle serviteur Isaac. La nouvelle génération, il ne la sent pourtant pas et se force même à apprécier, ou supporter, l'immense brouillard qui vient tout juste d'envahir ses terres anguleuses. Mais le voilà déjà sur son trente et un, les globules rouges tout excités, fin prêt à convaincre la moindre vierge des quartiers. Rôle que vous jouerez peut-être sans remords tant le *Castlevania*, aussi repoussant soit-il, est un plat qui se croque à pleines dents.



Les effets de lumière n'impressionneront pas forcément grand monde.



Le château ouvre ses portes sur Xbox. Pas trop tôt !



Hector le mal nommé compte bien faire parler l'acier.



Invoquez des démons pour vous venir en aide.

L.A. Rush

Il n'y a pas que L.A. qui semble dans le rush...

- Dév. : Midway
- Éd. : Midway
- Genre : Course
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Sortie : 10 novembre 05
- Site : www.larushgame.com

A défaut d'offrir à ses fans un chapitre *Rush* dans la lignée de ses grands frères, Midway préfère picorer certaines idées de-ci de-là, et nous pondre un énième ersatz de *Midnight Club*. Conduite arcade qui ne laisse pourtant aucune place à l'erreur, physique de bistrot pour chaque véhicule, et réalisation tout juste passable : on se rassure comme on peut en considérant qu'il ne s'agit que d'une simple démo vite faite, mal faite.



Pas très malins, les flics ne vous poseront aucun souci.

Burnout a fait des émules, les crashs sont donc au ralenti.

Rétro viseur : Parce que vous rêviez de connaître l'avant L.A. Rush, Midway rassemble huit classiques dont *Race Drivin'*, mais aussi les versions Dreamcast (!) de *San Francisco Rush* et *Rush 2049*.

Paradise

Afrique noire pour une ambiance qui ne l'est pas moins.

- Dév. : White Birds
- Éd. : Micro Application
- Genre : Aventure
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1
- Sortie : 2e tr. 2005
- Site : www.whitebirdsproductions.com

C'est sous la coupe de Micro Application que Benoît Sokal, dessinateur de BD et créateur aussi bien de *l'inspecteur Canardo* pour le neuvième art que de *Syberia* pour le jeu vidéo, a présenté *Paradise*. Se déroulant dans une Afrique imaginaire, son nouveau jeu d'aventure entraîne ses hôtes au cœur d'un continent qui transpire encore l'influence de Hergé. C'est cette région humide que la fille d'un dictateur, de retour d'Europe, regagne pour tenter de retrouver son père mourant. Enveloppée de longues cinématiques, l'aventure de la jeune Ann Smith débute alors que son avion vient d'être abattu par des rebelles au-dessus de sa « Mauranie » natale. Rescapée mais amnésique, elle croise le chemin d'un curieux léopard noir que le joueur devra ramener sur la terre de ses ancêtres, au-delà des sommets enneigés du centre-est de l'Afrique. Du ressemblant Maghreb aux moiteurs tropicales, jusqu'à l'Afrique primitive et industrielle, le jeu révélera quatre facettes correspondant aux quatre tomes de la BD. S'articulant autour de deux principes, l'aventure oscille entre des phases classiques où lesquelles l'héroïne évolue dans un décor précalculé, et phases en 3D temps réel où le joueur incarne le léopard. Une dualité qui pourrait s'avérer intéressante à explorer, ajoutant une couche ludique supplémentaire sur un tableau qui, comme d'habitude, s'annonce sans reproche sur le plan artistique.



Le fameux léopard fait également partie intégrante de la BD.

Un animal étrange à mi-chemin entre kangourou et autruche.



Les extérieurs, imaginés par Sokal, sont de toute beauté...



Cet arbre paraît familier... Il n'y manquerait plus qu'un Ewok !

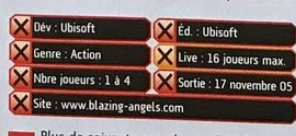


La chambre du prince fait presque autant de jaloux que son harem.

Multimédia : le tome 1 de Paradise est déjà disponible en librairie ; le deuxième le sera au printemps, pour la sortie du jeu.

Blazing Angels : Squadrons Of WWII

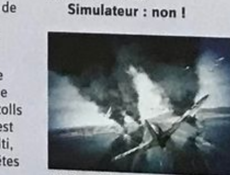
Quand la crème des pilotes se brûle les ailes.



- Dév : Ubisoft
- Éd. : Ubisoft
- Genre : Action
- Live : 16 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 à 4
- Sortie : 17 novembre 05
- Site : www.blazing-angels.com

Plus de soixante ans plus tard, Ubisoft propose de reconstituer quelques illustres joutes aériennes de la Seconde Guerre mondiale, aux commandes de vieux coucous prêts à dézinguer tout ce qui vole. Chef d'escadron des Blazings Angels et armé jusqu'au dernier piston, votre P-51 Mustang (parmi la quarantaine de modèles disponibles) fera donc regretter aux Zéro japonais et à toute la Luftwaffe d'avoir osé prendre les airs. La vingtaine de missions survolent une partie de la vieille Europe ainsi que les atolls bleu azur du Pacifique. Mais c'est surtout à travers les modes Multi, jusqu'à 16 en équipe, que les têtes brûlées du dogfight tenteront d'atteindre le septième ciel.

Arcade : oui. Simulateur : non !



Pearl Harbor : un-Zéro pour le Japon...

Déclinaison : En parallèle de *Paradise*, White Birds et Benoît Sokal travaillent sur *Aquarica*, un titre qui sera développé sous forme de jeu vidéo, de BD, mais aussi au cinéma.

Sales bêtes et méchants

Ce n'est pas à un vieux singe qu'on apprend à faire la grimace, ni à tabasser son prochain. À ce titre, les bestioles de *Creature Conflicts : Clan Wars* luttent pour la suprématie et la gloire de leur espèce. Suivant la loi martiale édictée par *Worms*, ce jeu d'action/stratégie au tour par tour, maintes fois reporté, devrait confronter cet hiver jusqu'à 4 équipes de 4 créatures sur 16 planètes différentes. À signaler également : un éditeur de cartes laissant libre cours à votre imagination.



UbiSoft s'ovalise

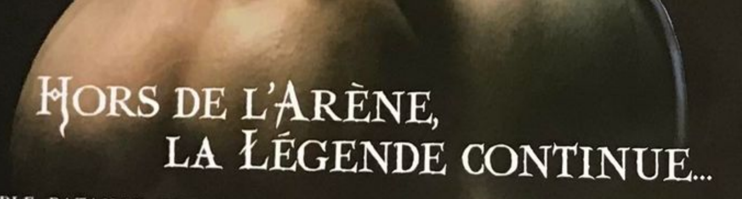
Développé par Swordfish, déjà à l'origine du très physique *World Championship Rugby*, *Rugby Challenge 2006* compte bien ravir les fans de bourre-pifs et autres tampons agressifs. Le titre propose de participer au fameux Tournoi des VI Nations ou encore d'essuyer ses crampons sur les joueurs du Top 14, un mode Éditeur vous laissant en prime façonner l'équipe que vous enverrez jusqu'au Bouclier de Brennus. Fort de ses acquis, et vu la concurrence, le jeu peut déjà espérer mieux sur console que la cuiller de bois.

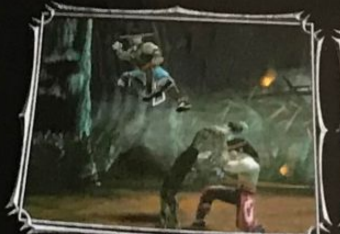


Reprise d'envolée

Pas mécontent de son score ni peu fier de son carton, EA Sports prépare déjà une deuxième période pour les footeux nerveux et racailleux de *FIFA Street*. Inaugurant les contres, la loi de la rue fait plus que jamais honneur à l'humiliation, victoire et réputation s'acquérant avant tout à grands coups de tricks, façon *SSX* des chaussées. Les batailles de dribbles entre la vingtaine d'équipes nationales sous licence (soit plus de 300 joueurs) devraient faire rage dès le printemps 2006.







Incarnez Liu Kang et Kung Lao en solo ou en co-op et menez de spectaculaires combats contre les légendaires Goro, Baraka, Scorpion, Reptiles.



Retrouvez les célèbres attaques de Mortal Kombat ainsi que de nombreuses nouvelles Fatalities, Multalities et Brutalities.



Un nouveau système de Kombat multi-directionnel pour attaquer à tout moment et dans toutes les directions.

18+
www.pegi.info

XBOX



WWW.MKMONKS.COM

MIDWAY

MORTAL KOMBAT®
SHAOLIN MONKS

NHL 2K6

Le hockey reprend ses droits à coups de crosse.


Dév. : Visual Concepts
Éd. : 2K Games
Genre : Sport
Live : 4 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 à 4
Sortie : 18 novembre 05
Site : www.2ksports.com

Avec cette cuvée 2006, *NHL 2K* devient plus qu'un jeu : une expérience sur glace. Entre le « ProControl », système optimisant les passes, l'excellente gestion de l'intelligence artificielle, un mode Carrière renforcé, des animations et des modélisations encore plus détaillées, de nouveaux mini-jeux et surtout le retour du Xbox *Live*, la série aura de quoi satisfaire les novices comme les pros lors de son entrée sur la patinoire en fin d'année.



Il est plus facile de marquer une fois démarqué.

NBA 2K6

Les seigneurs de l'arceau fêtent le retour du roi.


Dév. : Visual Concepts
Éd. : 2K Games
Genre : Sport
Live : 4 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 à 4
Sortie : 18 novembre 05
Site : www.2ksports.com

Dans la lutte pour la suprématie sur les parquets virtuels, *NBA 2K* marque des points décisifs pour son édition 2006 grâce à de nettes améliorations à tous les niveaux du jeu. Les modes Solo ont gagné en profondeur, et la franchise propose beaucoup plus d'options pour un contrôle total de la gestion de son équipe. Le mode 24/7 offre la possibilité de créer son basketteur, d'assurer sa progression en passant par des camps d'entraînement, mais aussi d'affronter sur les playgrounds des stars de la NBA et des invités surprises issus de la scène hip-hop. Et quel que soit le mode choisi, il est possible d'y engranger des points pour le «Crib», cet espace personnel où l'on conserve ses récompenses, joue aux mini-jeux et débloque des bonus. Un système VIP, sorte d'émulation de votre style de jeu, a également fait son apparition. Sur le terrain, les basketteurs bénéficient d'animations encore plus fluides qu'auparavant. Cette mouture introduit en prime la gestion des shoots au stick analogique droit, et celle des techniques avancées par la croix directionnelle, lesquelles s'avèrent très intuitives à l'usage. Autant d'éléments solides qui devraient permettre à la série de briguer pour une année de plus le titre de meilleur jeu de basket.



Des superstars du label Def Jam font des infidélités à un autre éditeur.


Les joueurs célèbres sont juste reconnaissables au numéro, pour certains.


Il y a aussi de l'activité autour du terrain !



Relevez les défis du 24/7 pour booster votre perso.


Débloquez les mini-jeux dans le Crib avant d'y jouer.

Ski Racing 2006

Herminator revient planter ses bâtons sur Xbox.

Dév. : Coldwood Interactive
Éd. : JoWooD
Genre : Sport
Live : 32 joueurs max.
Nbre joueurs : 1
Sortie : 25 novembre 05
Site : www.skiracing2006.com

Ski Racing ne change pas sa formule, gagnante ou pas. Que vous préfériez la vue à la première ou à la troisième personne, vous prendrez part à diverses épreuves officielles sur toutes les pistes de la saison actuelle, modélisées à partir de données GPS. Vous pourrez incarner une star de la poudreuse ou un skieur créé par vos soins, et participer à des compétitions sur le Xbox *Live* où l'on verra s'affronter jusqu'à 32 joueurs... à tour de rôle.



Les skieurs pourront atteindre la vitesse de 160 km/h.

À l'entre-deux, il faut s'exciter sur le bouton X pour récupérer le ballon.

Tête d'affiche : C'est Shaquille O'Neal qui fera la jaquette de *NBA 2K6*. Le basketteur a d'ailleurs personnellement contribué au jeu en se prêtant à des séances de *motion capture*.

Gauntlet : Seven Sorrows

Quatre immortels sur le retour académique.


Dév. : Midway
Éd. : Midway
Genre : Action/aventure
Live : 4 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 à 4
Sortie : Décembre 2006
Site : www.gauntletsevensorrows.com

Pas rancuniers, les héros tricentenaires de *Gauntlet*. Jalousés pour leur immortalité et trahis par leur « pas si fidèle que ça » empereur, ils se contentent de pitoyables excuses pour l'aider à réparer sa dernière bourde. Qu'importe, l'occasion de revenir parader sur Xbox après un premier passage à bide est belle, énergique, et jouable *online*. La Mort, les hordes inépuisables d'agents du mal tant qu'on ne s'attaque pas à la racine, et la jouabilité anti-prise de tête évoquent les premières gloires du quatuor, il y a vingt ans (!). Néanmoins, ce dernier dispose à présent de tout l'arsenal réglementaire du jeu d'action moderne, du système de combos (en solo ou en groupe) aux petits éléments typés RPG tels que la gestion de l'équipement ou des compétences de chaque personnage. Un classique a priori bien révisé, pour changer !



↑ Détruisez les générateurs pour stopper le flux d'ennemis.


↑ Les joueurs peuvent rejoindre la partie à tout moment.

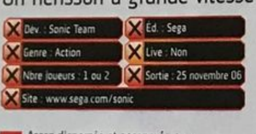
↑ L'aide ponctuelle des petits camarades est appréciée.


↑ Shadow peut emprunter toute sorte de véhicules.


↑ Votre superpouvoir dépend de la nature de vos actions.

Shadow The Hedgehog

Un hérisson à grande vitesse peut en cacher un autre.


Dév. : Sonic Team
Éd. : Sega
Genre : Action
Live : Non
Nbre joueurs : 1 ou 2
Sortie : 25 novembre 06
Site : www.sega.com/sonic



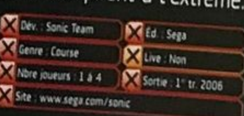
Assez dispersée et accaparée par les projets Next Gen de leur hérisson fétiche, la légendaire Sonic Team a tout de même trouvé un créneau pour le Végéta de la bande. À défaut de panser toutes les plaies de *Sonic Heroes*, *Shadow* les " KOTORise " avec une certaine intelligence. Le hérisson affûté et individualiste a le choix des armes comme de sa destinée, aussi le déroulement du jeu offre de nombreux embranchements, et bien sûr plusieurs fins. La voie empruntée dépend de la propension du hérisson à aider ses petits camarades, à pactiser avec l'envahisseur alien, ou encore à n'en faire qu'à sa tête. L'idée paraît bien exploitée et l'action, somme toute fidèle à l'esprit de la série. Dommage que les caméras soient aussi ineptes que dans *Sonic Heroes*. Le rythme effréné ne leur facilite pas la tâche, et le jeu conserve en outre cette détestable manie d'inverser les directions du stick analogique droit, servant justement à les contrôler. Bref, il faudra encore une fois faire avec ! L'utilisation des nombreuses armes que Shadow peut arracher du décor ou de ses victimes s'avère en revanche assez confortable, permettant au passage au hérisson noir de se distinguer plus nettement de sa bête bleue.





Sonic Riders

Les hérissés des formes plates aspirent à l'extrême.


Dév. : Sonic Team
Éd. : Sega
Genre : Course
Live : Non
Nbre joueurs : 1 à 4
Sortie : 1er tr. 2006
Site : www.sega.com/sonic

Le dernier spin off de *Sonic* avance à toute vitesse. Ses courses frénétiques typées *SSX* sont rythmées par la pression constante de ne plus en avoir assez pour maintenir sa vitesse. D'où la prise en compte du phénomène d'aspiration et la présence de tunnels d'air semant le vent sur la piste. Propre et fluide, le titre encaisse plutôt bien le jeu à quatre sur écran partagé, même si un mode *Live* n'aurait pas été de trop.


↑ Chacun des sept riders a ses propres caractéristiques.


↑ Les « riders de la tempête » sont réputés rock'n'roll.

Seganime : Le goût du risque semble reprendre de plus belle chez Sega. La firme ouvrira en avril prochain un studio dédié à l'animation de synthèse, qui pourrait bien ne pas se limiter au jeu vidéo.

Agenda Décembre 05

Sans surprise, décembre est chargé comme un maillot jaune : Xbox 360, 7e art sur toile ou en boîte... Il y en a pour tout le monde, sauf peut-être niveau stocks de consoles !

Dimanche | Lundi | Mardi | Mercredi | Jeudi | Vendredi | Samedi

1 (Jeudi) — SEPT PÉCHÉS CAPITEUX
Sûr de son *art image*, le DVD de *Sin City* s'affiche en 7 pochettes différentes pour esthètes de gondole. Un *comics trip* polaroïde bien frappé d'une mise en page qui tape fort dans l'œil.

2 (Vendredi) — DÉCOLLAGE DE RÉTINE
En ce jour de sacre, elles partirent en petit régiment, mais par un prompt renfort, devraient vite se voir envahir les foyers, et bâtir un nouvel empire des sens en émoi. Bon vol, Miss 360.

6 — COFFRES DU QUART DE SIÈCLE
Hommage à Jake, intro d'Elwood, clips, making of, version intégrale et surtout montage ciné jusqu'alors inédit en DVD : pour leurs 25 ans, les *Blues Brothers* se font un beau cadeau d'anniv'.

7 — BASSE-COUR DE HAUT VOL
Pas complètement plumé, Disney fait son deuil du dessin 2D avec *Chicken Little*, sa toile de fin d'année synthétique mais plutôt inspirée. De la bonne graine de conte SF de poulailler !

8 — BABEL ET LA BÊTE
Son impératrice nymphette sublimée, le prince des *Deux Royaumes* est dans les sables émouvants jusqu'au cou, et plonge à son tour du côté obscur pour le sourire à fossettes de Farah.

14 — PLUS DURE SERA LA CHUTE ?
Harcelés de partout à cause des antécédents moyenâgeux de leur entremetteur, Ann et le roi King Kong ont enfin droit à l'intimité d'une salle obscure, qu'on devine sous haute surveillance.

21 — FOND DE TIROIRS MAGIQUES
Au bout de 60 ans, le classique de la littérature enfantine pas bête de C. S. Lewis a fini par taper dans l'œil de Disney. Ainsi commence l'épopée ciné du *Monde de Narnia*... Merci Potter !

25 — DANS LA LIGNE DE MIRE
Le repas sans fin, la télé bloquée sur le bêtisier et les mômes qui chocolatent les pads passe encore, mais il y en a un qui va vraiment se prendre une bûche s'il ramène le pack en bois !

31

Débord dément : *Kameo, Oblivion, DOA4, PDZ*... Faute de place, on se contente de les citer, car à eux seuls, ces satellites de la Xbox360 boufferaient la page aussi sûrement qu'*Oblivion* votre vie sociale.



1 PRÉNOM PERSO
2 +5000 SONNERIES
persomobiles
PERSONNALISEZ VRAIMENT VOTRE MOBILE !
TÉL» 0899 705 707 SMS» 81122
3 OFFREZ !
4 +2500 LOGOS
5 LOGOS ANIMÉS
BLOCK BREAKER deluxe
Might and Magic
Prince of Persia Warrior Within
New York Nights Success in the City
MONOPOLY TYCOON
Facile le jeu mobile...
CHOISISSEZ, TÉLÉCHARGEZ ...JOUEZ !
...avec persomobiles
6 +350 JEUX MOBILE
PMGA MINIGOLF
AGE of EMPIRES II MOBILE
SUDOKU GARDEN
Astérix SAUVER OBELIX
BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD
COURSE
SPORT
JEUX DE SOCIÉTÉ
JEUX DE RÔLE
STRATÉGIE
AVENTURE
SIMULATION
ASTRO, TESTS
COMBAT
PLATEFORME
INFILTRATION
NEW
i INFORMATIONS CONSOMMATEUR
COMMENT TÉLÉCHARGER?
7 BRUITAGES
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant d'appeler!

XBOX 360 NEWS

TOUTE L'ACTUALITÉ DE LA NOUVELLE XBOX !

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS !

Le 2 décembre prochain, la Xbox 360 débarque en force dans les chaumières européennes. Une sortie massive de hits en puissance l'accompagne. Des séries aussi prestigieuses que Project Gotham, Perfect Dark, Call of Duty, Dead or Alive, FIFA, Need For Speed, répondront d'entrée à l'appel de la Next Gen. Sans oublier des jeux originaux prometteurs tels que Kameo ou Condemned. Tous les mois, dès ce numéro, nous vous proposerons un condensé de l'actualité la plus importante du moment sur cette nouvelle machine de rêve. Et si cela ne vous suffit pas, n'oubliez pas que le Magazine Officiel Xbox 360 vous attend, lui aussi, en kiosque tous les mois.

»Le 2 décembre prochain, la Xbox 360 débarque en force dans les chaumières européennes.

CE MOIS-CI

Nous vous avons rapporté les dernières infos du XO5, le salon annuel réservé à l'univers Xbox.



XO5



PGR 3



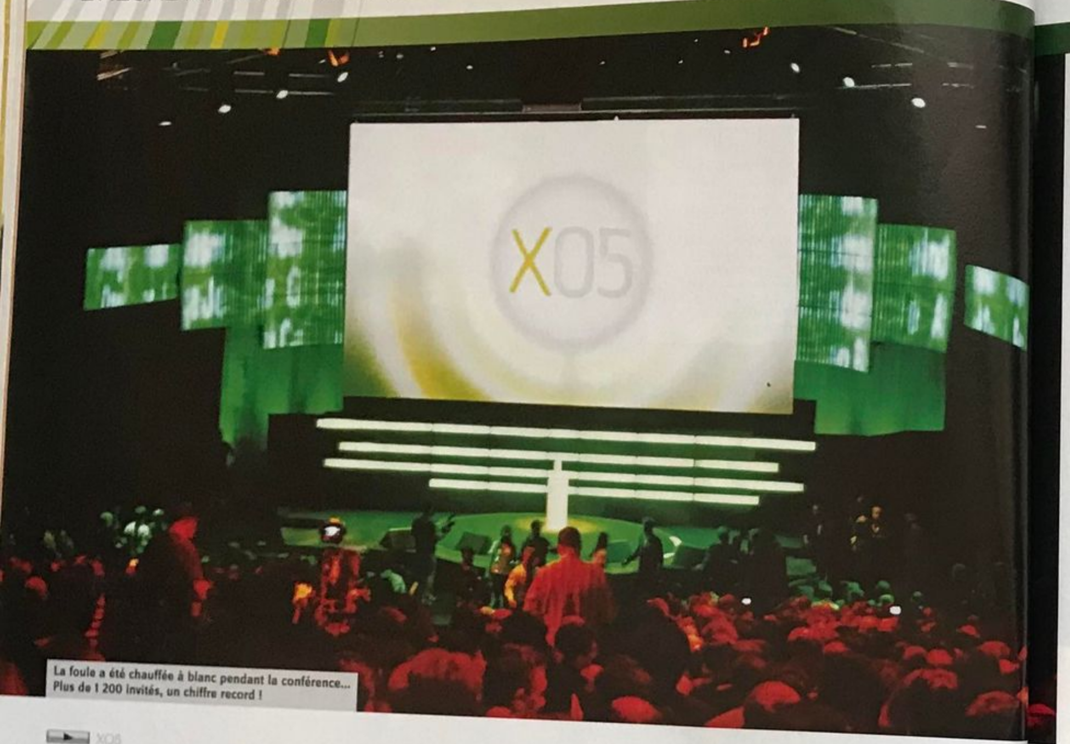
Perfect Dark Zero



Too Human

XBOX 360 À VENIR

L'HEURE X APPROCHE ! LA 360 DÉVOILE SON POTENTIEL AUX EUROPÉENS.



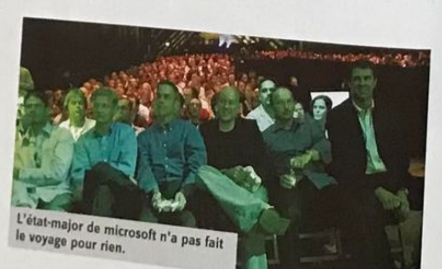
La foule a été chauffée à blanc pendant la conférence... Plus de 1 200 invités, un chiffre record !

X05

LA 360 FAIT TOURNER LES TÊTES EN HOLLANDE

Une poignée de semaines séparent la 360 du grand saut. C'est l'occasion de prouver aux derniers sceptiques qu'elle en a dans le ventre !

LA XBOX 360 n'est pas une hallucination collective, malgré l'imminence et la rapidité de son lancement : lors de cette dernière ligne droite avant le jour J (le 2 décembre arrive vite !), Microsoft a principalement axé son événement X05 sur l'existence tangible de son nouveau produit phare. Dernier acte et dernière représentation pour les big boss de la Xbox, qui se sont déplacés en masse pour ce terminal coup de rein promotionnel en terre européenne. Une bonne secousse de bassin marketing vigoureusement et soigneusement appliquée par les plus glorieux étalons de l'écurie Xbox : Jay Allard, Robbie Bach, Peter Moore, flanqués de seconds couteaux de luxe (Hollenshead de chez Id, Florin de EA...), y sont allés de bon cœur pour promouvoir leur pouliche high-tech devant un public plutôt novice en la matière. D'où une conférence qui a paru bien longue aux gamers, avec de grands moments de solitude (la démo *Live*, inutilement compliquée). Mais aussi de satisfaction, à défaut de réelle surprise. On ne peut s'empêcher de sourire lorsque l'on entend Todd Hollenshead annoncer le développement d'un nouvel épisode de *Wolfenstein* qui sortira d'abord sur 360... Les rois du PC qui essuient les plâtres sur console, décidément les époques et les plates-formes de développement changent : la 360 semble bien partie pour être la machine reine



L'état-major de microsoft n'a pas fait le voyage pour rien.

Mass Effect : Le nom choisi par Bioware est totalement dans l'esprit Next Gen : sur 360, il doit obligatoirement y avoir des personnages en masse à l'écran avec plein d'effets spéciaux (*Kameo, Dead Rising, Call of Duty*...)

des studios dans les années à venir. EA a fait connaître son soutien inconditionnel, ce qui rassure les tordus qui osaient penser que la 360 allait connaître la même destinée qu'une autre console blanche made in Sega... Vient ensuite le bal des trailers et des annonces, toutes plutôt sexy mais sans jamais vraiment couper le souffle de désir. Des beautés banales, en somme : *Splinter Cell 4*, le RPG *Mass Effect* de BioWare (super titre !), le très conceptuel *Too Human* de Silicon Knights, *FIFA 2006 Road to World Cup* en exclu' (surprise !), un *Alone in the Dark* qui émerge de l'abysse... Rien de réellement fascinant, mais pas désagréable à regarder quand même, ne soyons pas trop élitistes ! Ce qui met de grands coups sur la tête va débarquer plus tard dans la soirée, une fois la conférence terminée... Mais seuls ceux qui oseront braver l'ire d'un deejay énervé, lâché dans un entrepôt semi-métallique (genre « canette de Heineken géante », un fantasme absolu pour certains membres de la rédac'...) truffé d'amplis bloqués à 11 et reliés à des enceintes tristement trop performantes, auront le droit d'en profiter. Malgré une torpeur générale ayant saisi l'assemblée durant le show, certainement due à la chaleur surréaliste du lieu, mais peut-être aussi à une visite culturelle trop intense de la vieille ville dans l'après-midi, esprits et corps retrouvèrent cependant leur réactivité devant la cohorte de jeux présentés en version jouable. Une bonne trentaine de titres, tous plus ou moins dans la fenêtre de tir des six prochains mois, s'offraient sans retenue, à la portée de tous, sur les dizaines de bornes dispersées dans ledit entrepôt. *PGR3*, *Kameo*, *NBA 2K6*, *DOA4* laissent des séquelles sur les pads (et les tympans des braves) : en développement depuis longtemps, ces jeux sont très visiblement « next-gen ». La starlette de la nuit, c'est Joanna Dark. Les invités apprécient, et accéder aux manettes demandait un peu de patience... Alentour, des boxes fermés accueillaient les jeux non jouables les plus attendus ou des nouveautés. Nous avons pu ainsi découvrir *Superman Returns* et *Too Human*, mais aussi en connaître un peu plus sur *Crackdown*, *Mass Effect* et *Gears of War*, entre autres. Le cercle vicieux se répète : trop de jeux, pas assez de temps, l'heure de rentrer approche méchamment vite. Si tous ne repartent pas convaincus, personne ne s'en va sceptique : la 360 n'est pas un concept fumeux, mais bien une réalité concrète. Une réalité dont on se met à rêver en comptant les jours...



Convaincre les sceptiques par des exemples concrets : le show a été didactique.



Les chanceux profitaient d'une installation confortable du sponsor...



... Les autres devaient poireauter pendant des heures derrière d'autres excités du pad !



Amen, frères gamers, la chapelle 360 vous accueille pour vous évangéliser !

MAIS ENCORE...

Quelques vidéos de jeux ont fait des apparitions quasi subliminales mais ont cependant attiré notre attention. Tout particulièrement *MotoGP 2006*, qui s'annonce comme un sérieux rival de *PGR3* question « photo réalisme ». Lara Croft continue à faire son petit effet : le mini-teaser vidéo de *Tomb Raider Legends* a fait parler de lui. Autres annonces, les nouveaux partenariats signés avec Adidas pour la Coupe du monde et l'implication en tant que producteur exécutif de Peter Jackson pour le film tiré de *Halo*.





Eh oui : le tuning de la 360 a déjà commencé et laisse bouche bée !

Confession : « J'avoue, je me suis fait avoir par *Pokémon*. J'ai les cartes, je joue aux jeux, j'ai même les DVD... la honte. » On arrête ici ce témoignage douloureux d'un journaliste de *Game One* dont on taira le nom (indice : Tommy).

PLEINS FEUX

TOUTE LA LUMIÈRE SUR LES JEUX LES PLUS PROMETTEURS EN DÉVELOPPEMENT



Éd. : Microsoft
Dév. : Bizarre
Nbre joueurs : 1 ou 2
Joueurs Live : 8 joueurs max.

LANCEMENT
2 DÉC. 2005

COURSE

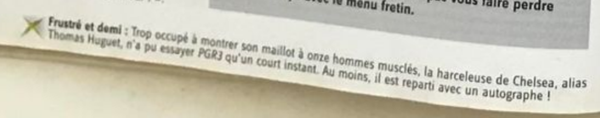
PROJECT GOTHAM RACING 3

Pourquoi chercher trois cent soixante raisons d'aimer une console quand une seule suffit ?

DE PÈRE SIMULATION et mère arcade, *Project Gotham* n'a pourtant rien de l'enfant bâtard pointé du doigt dans les cours de récréation réservées aux conducteurs virtuels. Doué, il a su relever le défi de rallier les deux camps pour former son nid de fanatiques, aussi bien amateurs de conduites souples et réfléchies que de dérapages frénétiques. Rock star motorisée, le voilà maintenant sur le devant de la scène, avec pour mission de contenter une armée de groupies bien capables de balancer leurs liasses de kudos contre le pare-brise de ses géniteurs si déception il y a. Qu'elle les conserve au chaud, *PGR 3* étant sans doute le meilleur jeu du lancement, au grand dam des amateurs de productions underground. Sur écran HD comme sur le bas de gamme de Monsieur Tout-le-monde, *PGR* arbore une plastique de top model nourrie au lait de vache, aussi généreuse que gonflée de détails. Un simple clin d'œil fait chavirer nos cœurs, un sourire, et vous voilà déstabilisé tel un gamin devant son premier film érotique. Est-ce là l'effet 360 ? Une facette uniquement, puisque nul ne se contente d'une belle plastique plus d'un soir ou deux. *PGR3* ne manque heureusement pas de conversation. Simulation idéale, il nous permet d'éviter le quotidien lassant des anciennes concurrentes. Ainsi, sa beauté intérieure se veut aussi généreuse, gavée de modes sur écran partagé comme en *Live* avec d'illustres inconnus passionnés. Perfectionniste, il détaille avec minutie les villes qu'il emploie, loin des immeubles grisâtres de *Gotham 2* aujourd'hui aussi accueillant qu'un *Racoon City* vidée du moindre zombie. À coup de foudre violent, retour à la réalité violente, le joueur peut regretter une fois la partie terminée de ne pas pouvoir l'emmener au cinéma, au restaurant ou le présenter à la belle-famille. Dangereux ! Pourtant, le 2 décembre, ne reculez pas, dites « oui ! ».

SUR LE BITUME

1. **SIMPLE ADDITION : Prenez quarante mille polygones pour l'intérieur de la voiture et quarante mille autres pour l'extérieur, vous obtenez un total de quatre-vingt mille polygones pour une seule voiture. En clair ? Le résultat en image...**
2. **BEAUTÉ INTÉRIEURE : Souvent maladroite, la vue « volant » trouve enfin sa vraie place : extrêmement jouable, sauf pour les rares modèles au volant placé trop haut. Il ne manque plus que l'odeur des sièges en cuir pour se sentir chez soi.**
3. **VILLE FANTÔME ? : Les programmeurs ont retenu la critique et ont, cette fois, intégré un public tout en polygones pour animer les courses. Déchaînés, ils sifflent au moindre faux pas ou s'enflamment si vous prenez un virage parfaitement !**
4. **VISITE EN PROFONDEUR : Durant le moindre replay, vous pourrez faire une pause pour choisir votre angle de vue, changer le zoom, ajouter des couleurs ou tout mettre en noir et blanc. L'intérêt étant de prendre une photo de votre plus beau profil.**
5. **NOUVELLE ÉLÈVE : Sur les quatre-vingts modèles de caisses prévus, il faudra désormais compter sur la svelte Lamborghini. Moins que dans *PGR2* ? En effet, les programmeurs ne voulaient pas vous faire perdre du temps avec le menu fretin.**



Frustré et demi : Trop occupé à montrer son maillot à onze hommes musclés, la harceleuse de Chelsea, alias Thomas Huguet, n'a pu essayer *PGR3* qu'un court instant. Au moins, il est reparti avec un autographe !

Aux dernières nouvelles, les voitures seraient composées de 96 000 polygones en moyenne.



GOTHAM TV

Nouvelle option pour tous les amateurs de *Live*, le Gotham TV permettra de se connecter afin d'assister aux courses jouées au même moment dans le monde !

LA CITÉ DU SON

J-Pop, rock, hip-hop, indés : ce chapitre sera aussi l'occasion de rouler en écoutant de la musique classique ou autres artistes peu célèbres, Chemical Brothers entre autres…

LES 4 FANTASTIQUES

Tokyo, Londres, New York et Las Vegas sont au programme, Nürburgring en option, à vous ensuite de créer vos propres tracés grâce à l'éditeur de route.

À LA MODE

PGR3 dégouline de modes *Live*, vous pourrez ainsi enchaîner les courses, tenter de capturer des territoires, ou encore empêcher l'équipe adverse de terminer premier !









Homme de loi : En fin de journée, les journalistes pouvaient participer à un tournoi de voitures électriques. Brandon, curieusement, a préféré rester près de la barmaid. « *Boire ou conduire, j'ai choisi.* »

DOOM-LIKE

PERFECT DARK ZERO

Retour choc pour une héroïne de charme.

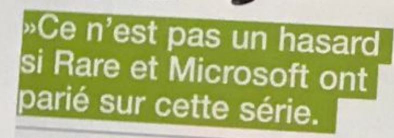
PERFECT DARK sur Nintendo 64, c'est un peu comme l'Australie : tout le monde en parle beaucoup, mais personne n'y est jamais allé. Arrivée très tard dans la vie (très courte) de la console 64 bits de l'embaucheur de Mario, le titre de Rare n'a touché qu'un public assez restreint. Et pourtant, les quelques chanceux à avoir pu s'y essayer en parlent encore aujourd'hui avec émotion à ceux qui, à la même époque, ne juraient que par *Half-Life* sur PC. Inventif, parfaitement dosé, plus ouvert qu'on ne pouvait l'imaginer au premier abord, *Perfect Dark* reste un grand nom pour la frange la plus passionnée de toute une génération de joueurs. Ce n'est pas un hasard si Rare et Microsoft ont parié sur cette série pour le lancement de la 360... Et pour être honnêtes, nous-mêmes étions vraiment dubitatifs quant au potentiel de Joanna Dark après ses premières exhibitions. La version que nous avons pu essayer au XO5 ne payait pas forcément de mine à première vue, mais il faut avouer que, une fois le pad en main, une fois les premiers ennemis snipés du haut d'un toit pendant que le coéquipier va au contact via le Xbox *Live*, on comprend mieux l'engouement que peut susciter ce titre. Malgré le look très « Big Jim » de ses personnages, le nombre de petits détails graphiques qui animent l'écran (gilet pare-balles qui s'arrache du corps d'un ennemi sous l'impact, physique très réussie...) fait la différence. Et même si cela reste à vérifier sur des sessions de jeu plus longues à venir, en Solo ou en Multi, quelque chose nous dit que l'agent Dark n'a pas encore livré tous ses plus précieux secrets.



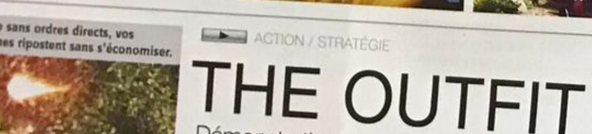




Très manuelle, Joanna est fatale des deux mains à la fois !



»Ce n'est pas un hasard si Rare et Microsoft ont parié sur cette série.





Même sans ordres directs, vos hommes ripostent sans s'économiser.

ACTION / STRATÉGIE

THE OUTFIT

Démonstrations massives de forces armées parfaitement opérationnelles et prêtes à débarquer !

PLACÉ EN FIN DE RANGÉE de bornes au fond du show room, le jeu de guerre sans complexes de formes et de fond valait clairement le déplacement et le plantage de tente dans la file d'attente. Pour la première fois disposés à se laisser essayer, les trois militaires spécialisés n'ont pas manqué l'appel du devoir. Qu'il s'agisse du pro du combat rapproché, de l'élite des armes lourdes ou de celui du démontage explosif de tanks, tous ont montré au front un dévouement exemplaire. En déployant d'abord une incroyable puissance de feu niveau « mise en scène de superprod' bien calibrée ». Effets visuels spectaculaires et en surabondance qui ne ralentissent jamais la cadence, destructions localisées des bâtiments, aires de combat immenses à la fois variées en décors et en options tactiques, tout est au garde-à-vous pour en mettre plein la vue ! Pas de retraite en vue non plus pour la liberté de penser et d'agir, puisque l'emprunt et la conduite de véhicules ainsi que le commandement de ses hommes sont aussi simples et agréables en pratique qu'en théorie. De la bonne tenue donc et du bon esprit de corps, léger, explosif et a priori pas trop volatile !

L'air vicié... : a fait des ravages à Amsterdam. Comme Vincent de *Consoles +* qui dragouille un chat errant par dépit, Fred qui abdique avant la fermeture de l'open bar et Stéph qui s'intoxique sciemment au jus de raison qui pique le ventre !

ACTION

TOO HUMAN

Silicon tente d'atteindre le divin !

SÉRIEUSEMENT, vous y croyez, vous ? L'aplomb du chef de projet chargé de nous présenter ce titre nous a tout autant ébahis que la qualité des images que nous vous présentons ci-contre. Il faut dire que *Too Human* y va fort, peut-être trop pour être 100 % honnête, mais nous allons laisser le bénéfice du doute au studio canadien Silicon Knights, nouvelle coqueluche (transfuge) de l'écurie Xbox. Ébauché en 1993, ce titre a attendu la 360 pour ressurgir : le concept a dû être peaufiné en douze ans et quasiment quatre générations de machine (record à battre !). RPG, action tactique, combat au corps à corps ou à distance, angles de vue audacieux, implants cybernétiques, robots belliqueux à dessouder sans remords dans des lieux incroyables : tout pour nous faire baver d'impatience ! Et, bien évidemment, il y aura du *Live* inclus, mais rien ne filtre concernant les modes proposés. Il va falloir faire preuve de patience angélique. Le jeu est prévu, au mieux, pour la fin 2006...







Intérieurs oppressants et extérieurs hostiles : les niveaux seront variés.







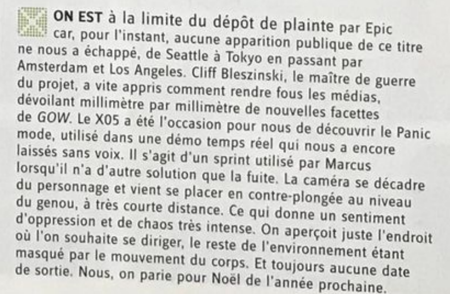


ACTION

GEARS OF WAR

La bête de guerre dévoile de nouveaux rouages. Vivement l'apocalypse !

ON EST à la limite du dépôt de plainte par Epic car, pour l'instant, aucune apparition publique de ce titre ne nous a échappé, de Seattle à Tokyo en passant par Amsterdam et Los Angeles. Cliff Bleszinski, le maître de guerre du projet, a vite appris comment rendre fous les médias, dévoilant millimètre par millimètre de nouvelles facettes de *GOW*. Le X05 a été l'occasion pour nous de découvrir le Panic mode, utilisé dans une démo temps réel qui nous a encore laissés sans voix. Il s'agit d'un sprint utilisé par Marcus lorsqu'il n'a d'autre solution que la fuite. La caméra se décadre du personnage et vient se placer en contre-plongée au niveau du genou, à très courte distance. Ce qui donne un sentiment d'oppression et de chaos très intense. On aperçoit juste l'endroit où l'on souhaite se diriger, le reste de l'environnement étant masqué par le mouvement du corps. Et toujours aucune date de sortie. Nous, on parie pour Noël de l'année prochaine.



Mimétisme ? Aux côtés de Marlon Brando et de Kevin Spacey en Lex Luthor, on trouve pour le rôle de Superman un certain... Brandon Routh, qui n'est pas malcomprenant comme le nôtre, mais tout aussi à l'aise en costume moulant...

JEU



Alone in the Dark

Sans les maux pour le dire pendant quelques années, la série génitrice du Survival-Horror crève l'abcès et l'écran en hurlant son retour dans la cavale à la survie pour l'automne. Aucune info à se damner encore, si ce n'est que c'est Eden (les *V-Rally*, *Test Drive Unlimited*...) qui développe le trip.



MotoGP URT 2006

Déjà la tête dans le guidon, Climax a subtilement pris tout le monde de vitesse en présentant, un très court trailer de l'édition Next Gen du seul jeu de course de motos qui tienne la route. Les plus rapides de la rétine ont pu remarquer des calandres et des bords de circuits nettement plus fournis en détail. Quant au contenu de cet incontournable du *Live*, il faut attendre le deuxième tour de roues et d'infos...



Superman Returns

L'adaptation libre du film de Bryan Singer en est encore aux premiers essayages dans le lycra bleu moulant jusqu'à la sortie en juin. Superman y fait principalement du sauvetage, du repérage à supervitesse et du savatage de supervilains dans une Metropolis forcément... superétendue et interactive.



Quake 4

Présenté en salle privée, le Doom-like d'ID en manquait un peu pour ce qui était de l'originalité. Flingueur plutôt fringuant en extérieurs dévastés comme en intérieurs craspecs, le déroulé à pinces ou en tank bipède est assez classique. Malgré tout, au gré des parties *Live* à 8 et des fusillades nerveuses à armes toutes modifiables, le rythme des parties de chasses et la réal' ont correctement étalé leur science.

Xpertise

Tous les jeux du marché testés en toute impartialité. Le guide d'achat indispensable pour ne pas se tromper !

La notation

Les notes sont attribuées après discussion entre les membres de la rédaction pour plus d'impartialité. Elles prennent en compte le prix, la cible et la concurrence dans le domaine représenté.

De 0 à 5
Scandaleux ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables.

De 6 à 9
Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne.

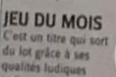
De 10 à 13
C'est pas mal, mais... Ce jeu nous inspire un sentiment mitigé. Il peut plaire aux fans du genre.

De 14 à 17
Un titre qui saura vous occuper et vous réjouir si vous appréciez déjà le genre. Il mérite l'achat et se positionne comme un hit !

18 et plus...
Chef-d'œuvre ! Rares seront les jeux à obtenir ces notes... À acheter sans hésitation.

Les stars du X

ÉLITE
Ces jeux peuvent être achetés les yeux fermés et deviendront des classiques.



JEU DU MOIS
C'est un titre qui sort du lot grâce à ses qualités ludiques indiscutables.



SÉLECTION
Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction.



EXCLUSIF XBOX
Uniquement sur Xbox et aucune autre console du marché.

XBOX *LIVE*
Il est possible de télécharger de nouveaux éléments et/ou de jouer avec sur le Xbox *Live*.

SUR LE DVD
Une version jouable est disponible sur notre DVD. Essayez-le !



Quel « plus » êtes-vous ?



Au lancement d'une console, se creuser les méninges importe peu, la magie de la nouvelle génération visuelle et technologique faisant tout le travail. Au même titre que pour un téléphone portable dernier cri, avant même de s'intéresser à la qualité de réception et du service proposée par l'opérateur, le consommateur vérifie la qualité d'image de son appareil photo ou de sa caméra... Ainsi, à la question « il fait quoi ton portable ? », on entend rarement « euh, il peut recevoir des appels », mais plutôt « son THX avec un retour de malade, parfait pour voir un film en haute déf' avec ma carte 30 giga, c'est le dernier modèle japonais, la classe quoi ». Cependant, quatre années passées, l'ex-nouvelle technologie doit trouver d'autres arguments pour attirer les regards, comme sur Xbox actuellement. C'est là qu'intervient le « plus produit », une sorte de garantie pour convaincre vos portefeuilles de s'ouvrir sans crampe. Il peut être classique à l'image de *Battlefront 2*, qui réussit à convaincre les plus hésitants dès l'écran-titre, avec les meilleurs thèmes de John Williams qui titillent vos souvenirs, ou caché mais plus convivial, comme celui de *Crime Life* qui, à défaut d'être un bon jeu, peut servir de frisbee pour jouer entre amis. Ce mois-ci, la palme revient sans aucun doute à *Battlefield 2* qui réussit - en dépit d'un genre prédominant sur notre support : les jeux de guerre avec vue à la première personne - à mettre tout l'entourage d'accord. Le joueur ne se contente donc pas de gérer un soldat mais une armée entière, sans le moindre temps mort, grâce à une simple touche. Un « plus produit » qui semble léger sur papier, mais qui permet au spectateur de faire l'impasse sur les défauts de jouabilité ou la redondance du genre FPS, On prend un réel plaisir à enchaîner les missions Solo avant d'investir les ruelles du *Live*. Ce qui sous-entend que même si la Xbox arrive dans sa dernière ligne droite, le joueur n'a pas fini d'être surpris et peut même espérer accueillir les produits les plus originaux. Qui sait !

> « Le "plus produit", c'est la garantie de convaincre vos portefeuilles de s'ouvrir sans crampe. »

Remarque. Les jeux présentés dans les pages suivantes ont, pour la plupart, été testés sur des versions éditeurs précommerciales. Le produit disponible en magasin peut comporter de très légères variations. La qualité des images peut comporter des variations d'un test sur l'autre, selon le système de capture d'écran employé (réseau ou acquisition vidéo).

Quel talent !

Berreb
Mon plus ? Sans doute ma capacité à gérer deux magazines tout en arrivant à la rédac' avant tout le monde, en partant après tout le monde et en ayant le temps de manger. Certes, j'ai découvert la magie des cernes, chopé toutes les maladies possibles, et je n'ai pas le temps d'aller en soirée ou de mater le catch à la télé, mais je suis en vie !



Fab
Mon plus est multiple, et je suis le cadeau idéal pour vos soirées de Noël en famille. Je peux me faire passer pour Pierre Palmade et vous donner l'illusion de manger avec une star, expliquer à votre fille comment se coiffer avec deux élastiques, voire trois si elle est sage, ou débloquer son frère à tous les jeux. Pensez-y !



Cédric, alias Kyo ou Brandon
Faire croire à tout le monde que je glande alors que je bosse comme un taré, ou que je ne comprends rien parce que je réponds lentement, alors que je traduis les questions posées dans ma tête pour bosser mon japonais... Sinon, je grossis plus vite que mon ombre, mais je ne sais pas si on peut considérer ça comme un plus...



Sam
Mon talent, c'est ma capacité d'adaptation. En plein milieu d'une rédac', je suis discret comme un ninja, mais en soirée, c'est la garantie d'un spectacle chaleureux. Pourtant, j'bois pas, je mange pas, je parle pas, mais quelques steps suffisent pour ameuter toutes les femmes autour de moi. Prochaine étape, apprendre à conclure...



Jeff
Attends gamin, faut être aveugle pour pas remarquer mon « plus produit ». Viens en soirée et tu pourras constater qu'il n'y en a pas un comme moi qui possède le talent nécessaire pour porter des chemises d'un autre siècle et avoir la classe... enfin, une certaine classe. Comment, elle te plaît pas ma classe ?



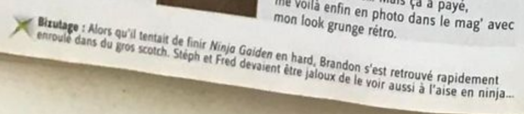
Thomas
J'ai une facilité à tout remettre au lendemain. Exemple, un chapô dans une actu' par manque d'inspiration : dans ce cas, je tente d'envoyer mon texte et fais mine d'avoir oublié quand mon chef m'appelle, ou je bloque mon téléphone... Moi je dis, y'a pas de sot talent.



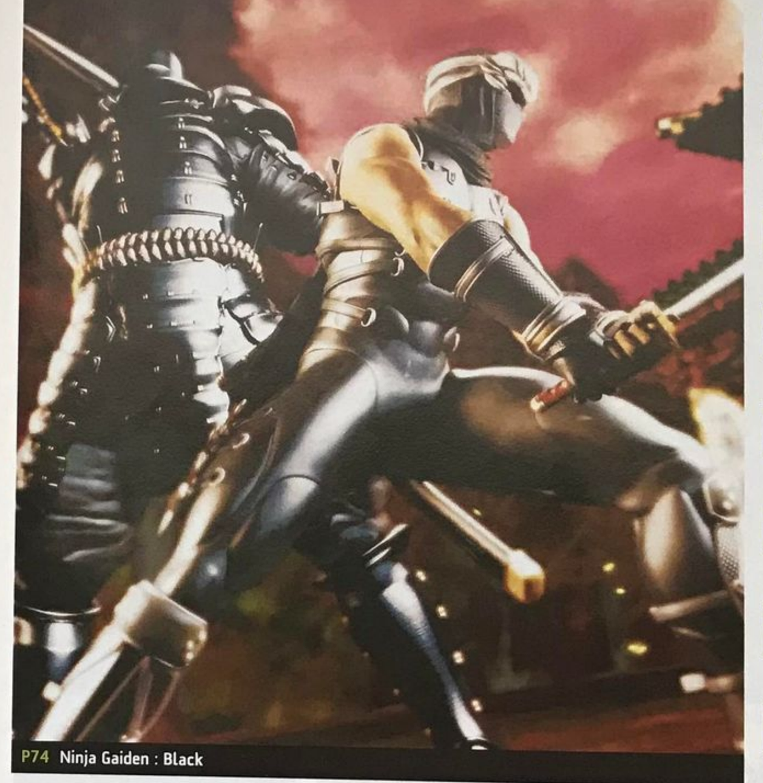

Julien
On a tous un plus... En même temps, avec toutes les pages que je viens de taper, je n'ai pas trop eu le temps d'y penser. Disons... ma grande politesse et ma facilité à dire oui à tout. Oui, oui, je ne refuse rien, je prends tout, je suis le testeur fou. Me reste plus qu'à être funky !




Ghislain
Mon talent, c'est ma patience ! Certes, il aura fallu que je passe pour l'humble testeur qui se dévoue pour récupérer tous les jeux de gestion et, depuis, je dois assumer ma fausse passion pour *les Sims* et *Roger Lemerre*... Mais ça a payé, me voilà enfin en photo dans le mag' avec mon look grunge rétro.



Bizutage : Alors qu'il tentait de finir *Ninja Gaiden* en hard, Brandon s'est retrouvé rapidement enroulé dans du gros scotch. Stéph et Fred devaient être jaloux de le voir aussi à l'aise en ninja...




P74 Ninja Gaiden : Black



P78 Star Wars Battlefront 2



P62 Battlefield 2 : Modern Combat

SOMMAIRE



P62 007 : Bons Baisers de Russie

Avis de recherche : Jeune testeur attend toujours homme à lunettes noires dans long manteau itou, qui a la fâcheuse manie de courir après les lapins blancs. Un indice : il ne s'agit pas de Fabrice.

Sur qui pariez-vous ? Nous sur Godzilla, qui le piétinerait en moins de deux !

Magazine Officiel XBOX SÉLECTION

Sur le DVD

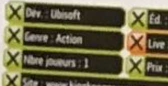
King Kong

Gros singe poilu ou pauvre écrivain héroïque, l'essentiel est toujours de sauver la belle !

Texte : Jean-François Mariotti

Dév. : Ubisoft	Éd. : Ubisoft
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueurs : 1	Prix : Environ 60 €
Site : www.kingkonggame.com	

Xtra



COLÈRE DE KONG
Kong est un coléreux, tout le monde le sait. S'il prend le temps de frapper à plusieurs reprises sa poitrine (bouton Y), il entrera dans une frénésie terrible ! Au programme : violence et dégâts accrus, et effets graphiques bien frimeurs !

Il est fort, ce Peter Jackson ! Après avoir remis à la mode les couettes elfiques et les balades dans la nature, voilà qu'il s'apprête à réhabiliter les poils au cinéma. À une époque où la mode est plutôt à l'épilation intégrale, il faut un sacré courage pour choisir comme héros un gros singe touffu. De l'aventure, du romantisme, le tout sans avoir à souffrir de la morsure de la cire chaude ? Ce cocktail de pilosité et de grand spectacle, nous le découvrirons très bientôt au cinéma dans *King Kong*. N'empêche, après avoir testé le jeu, il faut bien reconnaître que l'équipe de Michel Ancel s'est bien acquittée de sa tâche - surtout vu le peu de temps imparti. En effet, que demande-t-on à un jeu à licence ? Sans doute, au minimum, d'être fidèle à la lettre et à l'esprit de l'œuvre originale. Nous reviendrons bien entendu sur le premier point, très lié à l'ambiance et aux graphismes. Quant à l'esprit, force est de reconnaître que le bébé d'Ubisoft est bien conforme aux ambitions de Jackson : faire de cette aventure un survival éprouvant autant qu'une belle histoire d'amour improbable entre un monstre et une starlette. Sacrément ambitieux, mais ça fonctionne ! Sans doute parce que les développeurs ont eu l'audace de partager entre deux points de vue contradictoires : selon les niveaux, on incarnera donc tour à tour l'écrivain Jack Driscoll (Adrien Brody à l'écran) et le gros roi Kong, singe géant et amoureux transi de la belle Ann Darrow (Naomi Watts). Avec une vue FPS pour le premier, et une troisième personne pour le second. Pas vraiment facile à »



Les chauve-souris géantes adorent foncer sur vous depuis le ciel.



Ces caisses dissimulent des armes. Mais elles sont bien rares !



Blonde sur fond de nature en feu : un fantasme de pyromane.

Bonne surprise : Finalement, le *King Kong* de Jackson s'annonce sous de bons augures, avec s rétro et ses dinosaures, comme dans l'original. Par chance, il ne s'inspire en rien du film de 197

À la vie, à la mort !

Dans *King Kong*, quand vous êtes blessé, votre vue se trouble, vos mouvements ralentissent... si vous êtes encore amochés en plus de cet état, vous mourrez vite.



Après une blessure, il est déjà plus difficile de se repérer !



Même vos compagnons peuvent souffrir, voire mourir.



Une blonde offerte, un gros poilu... Un vrai fantasme de macho.



Le fusil de sniper vous évitera souvent de trop vous exposer.



Un comité d'accueil en forme de clin d'œil à *Cannibal Holocaust* !



Armé d'une simple lance, vous n'avez pas intérêt à manquer votre coup.



Ces portes nécessitent deux personnes pour être actionner.

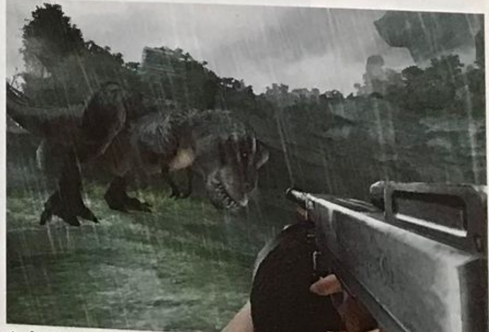
» combiner, chacun de ces mâles n'ayant du début à la fin qu'une idée en tête : emporter le cœur de la belle en multipliant les actes de bravoure et en enquiquinant son rival. Et c'est là que l'action et le survival refont surface...
Le scénario de *King Kong* est vite résumé : dans les années 1930, une équipe de cinéma échoue sur une île perdue, habitée par des sauvages sanguinaires, des dinosaures à foison et un singe géant vénéré comme un demi-dieu. Celui-ci s'éprend de l'actrice principale et l'emporte avec lui dans son repaire. À la charge du joueur, dans la peau de Jack, de survivre dans un environnement hostile (doux euphémisme !) tout en traquant la pin-up. Eh oui, qu'on se le dise : le dernier opus de Peter Jackson, contrairement au *Seigneur des Anneaux*, possède un script aussi épais qu'une cuisse de Kate Moss. Son intérêt est bel et bien ailleurs : série B revendiquée, malgré son budget énorme, elle donne forcément matière à construire un produit ludique totalement hystérique et décomplexé. Bref, dans le *King Kong* d'Ancel, l'essentiel est dans l'adrénaline, généralement dispensée à hautes doses. D'emblée, on est propulsé dans des situations mortelles, où chaque fourré peut dissimuler un monstre carnassier ou un indigène dément. Sachant que ni vous ni vos compagnons d'infortune n'êtes vraiment aguerris à ce genre de galère... À l'occasion, un hydravion larguera une caisse d'armes, mais rien malheureusement qui ne dure plus de quelques minutes. D'ailleurs, dans les dernières parties du jeu, il vous faudra oublier tout espoir de tirer une seule cartouche. Reste donc les lances que l'on trouve ça et là, ou encore les épieux improvisés à partir d'ossements et autres bouts de bois. Quand on sait qu'on ne peut transporter qu'une arme à la fois, il y a de quoi flipper de se retrouver face à une flopée de raptors ou une horde de vilains cannibales ! Pour peu que votre fusil soit vide, il faudra alors courir dans tous les coins à la recherche de la prochaine sagaie, ou encore d'un abri sûr... Surtout qu'il faudra faire aussi avec de gigantesques T-Rex, des mille-pattes géants, sans compter pas mal d'autres saloperies rampantes ou monstruosités ailées ! King Kong est un titre ultrascripté, ce qui agacera nombre de joueurs, mais qui enchantera les moins cyniques et les plus sujets à la frousse ludique. »



Cette scène tient du cauchemar. Chance de survie ? Pas des masses !



Et on ne vous parle pas de son haleine...



Attaquer un T-Rex à la Thompson ? Un tantinet risqué.

Bonus : En progressant dans le jeu, on débloquera des galeries d'images, des bandes-annonces... Et à la fin, on pourra rejouer chaque niveau en améliorant son score.

↑ Une bien belle histoire d'amour, non ? Bon, ça ne saute pas aux yeux...

Survie en milieu hostile

Tout n'est pas bourrin dans ce jeu ! Parfois, il faut réfléchir un minimum...



↑ Pour franchir cette barrière de ronces, cherchez du feu.



↑ Rien de tel qu'un bon repas pour attirer ailleurs ces araignées.

« Dans le King Kong d'Ancel, l'essentiel est dans l'adrénaline, généralement dispensée à hautes doses. »



↑ Des brontosaures, des moustiques... De quoi regretter le Club Med !

» Comprenez qu'il se passe en permanence quelque chose de dangereux, à tel point que vous n'aurez guère le loisir de tempêter contre la linéarité de votre progression. Poudre aux yeux ? Non, grand spectacle, et à ce niveau-là, le show est assuré avec brio. Osons le dire : à quelques exceptions notables près (*Silent Hill 2 ?*), il s'agit là d'une des expériences les plus flippantes que nous ayons vécues sur Xbox. Un incroyable concentré de stress, un vrai survival parmi les plus purs du genre. Et pour peu qu'on en ait assez de suer la trouille à chaque coin de jungle, on n'a qu'à attendre patiemment un des quelques niveaux consacrés à Kong lui-même : nettement moins nombreux que ceux de Jack, et souvent assez courts, mais tellement jubilatoires ! D'abord parce que la prise en main du singe est parfaite : on sent tout à la fois la pesanteur du titan et son incroyable agilité. Et c'est tout naturellement qu'on le promène par-dessus les précipices, sa blonde dans le creux de la pogne, ou qu'on le suit dans un de ces combats de catch avec une diversité de monstruosités géantes. Et le bougre a du répondant, avec quelques combos sacrément efficaces ! Les affrontements au corps à corps sont une récréation franchement réussie, d'autant que l'on peut jouer avec l'environnement. Ici, on se suspendra au mur pour tomber de tout son poids sur le dos d'un T-Rex ; là, grâce à des appuis opportuns, on se balancera d'un bout à l'autre de la zone de combat pour surprendre son adversaire par derrière. Et quand on vient finalement à bout d'une sale bestiole, la mise à mort vaut son pesant de cacahouètes : on brisera sa mâchoire la gueule ouverte, ou on lui rompra l'échine en le fracassant au sol... Et encore, on ne vous parle pas du tout dernier niveau, situé à New York, où le singe sera exposé comme un animal de foire avant de s'échapper : l'occasion de tout détruire dans les rues avant de faire une petite grimpette sur l'Empire State Building. Rien de moins !

Malgré ces bonnes choses, tout n'est pas rose dans le royaume du gros poilu. *King Kong* vous en met certes plein les mirettes et plein les tripes, mais souvent au détriment d'un vrai contenu solide : une absence flagrante de liberté, des challenges parfois un peu répétitifs... Autant dire qu'un gamer exigeant en aura pour ses frais. »

Xtra

IMMERSION MAXIMUM
Afin de plonger au mieux le joueur dans l'aventure, les développeurs n'ont pas hésité à retirer toute interface visible à l'écran. Ainsi, rien ne vous indiquera le nombre de munitions restant... sauf à appuyer sur le bouton B, pour que votre personnage vérifie et vous prévienne à haute voix. Idem pour la mire de visée, elle aussi inexistante. À noter que ces options se trouvent dans le menu du jeu.



↑ Une fin célèbre ! Mais soyez vigilant... Il y en a peut-être une autre, cachée.

Cinéma : En guise de vidéos du film, on ne retrouve qu'une scène d'introduction... Tout le reste, cinématiques incluses, est sorti des petites mains expertes des studios d'Ubi.



↑ Évidemment, notre jeune starlette passe son temps à chercher les ennuis.



↑ Inutile d'essayer de l'abattre. Au mieux, vous pourrez le retarder.



↑ Le roi Kong contre un tyrannosaure ? Un combat serré !



↑ Cette descente sur un radeau vous conduira au cœur d'un pandémonium.



↑ À l'assaut de la montagne de Kong ! Mais un sacré comité d'accueil vous attend.



↑ Le hurlement du T-Rex se double d'un effet visuel très réussi.



↑ Le niveau dans New York est rigolo, mais relativement anecdotique.



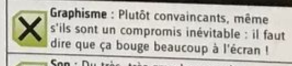
↑ Quand on soulève des troncs d'arbre géants, pourquoi pas des bus ?

« La prise en main du singe est parfaite : on sent la pesanteur du titan et son incroyable agilité. »

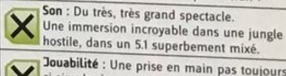
» En revanche, pour un grand public avide de sensations fortes, ce voyage dans l'île du roi singe prendra très vite une allure de grand huit : pas le temps de réfléchir, jamais, et toujours plus d'émotions ! Foi de testeur, la recette fonctionne, essentiellement grâce au savoir-faire d'Ancel. On sent quand même que les gars d'Ubisoft Montpellier ont un peu manqué de temps : bugs de collision, IA minimaliste, gestion des caméras médiocre dans les niveaux du gorille (surtout à New York)... Heureusement, l'ambiance générale, sans égaler celle de la version 360, offre un beau compromis graphique sur nos vieilles Xbox : les textures sont sans doute moyennes, mais les niveaux offrent toujours un terrain assez vaste, avec une profondeur de champ un peu brumeuse mais néanmoins assez convaincante. Et surtout, l'esthétique s'avère être une totale réussite et contribue largement à l'immersion étouffante du jeu. Plus qu'une grande œuvre ludique, nous avons ici affaire à un étonnant produit hybride, qui ne laissera personne insensible, et qui embarquera les plus tolérants dans une aventure sincèrement inoubliable. Et même si la fin arrive très vite, après huit heures environ, on se surprend à vouloir y retourner illico ! Souhaitons au film de Peter Jackson de faire autant d'effet à son public, aussi conciliant soit-il !

360 : Nous avons pu jeter un œil plus que curieux à la version Next Gen du jeu. Mes amis, quelle claque ! On est très loin du rendu de la Xbox, avec notamment une végétation et un Kong photoréalistes.

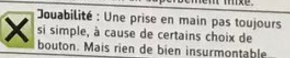
Le verdict



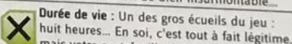
Graphisme : Plutôt convaincants, même s'ils sont un compromis inévitable : il faut dire que ça bouge beaucoup à l'écran !

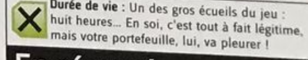


Son : Du très, très grand spectacle. Une immersion incroyable dans une jungle hostile, dans un 5.1 superbement mixé.



Jouabilité : Une prise en main pas toujours si simple, à cause de certains choix de bouton. Mais rien de bien insurmontable...





Durée de vie : Un des gros écueils du jeu : huit heures... En soi, c'est tout à fait légitime, mais votre portefeuille, lui, va pleurer !

En résumé

King Kong a tout d'une balade à la fête foraine : laissez vous emporter et vous en garderez des souvenirs inoubliables. Sinon, des détails vous feront grincer des dents !

15/20

Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth

Ciel décoloré, horreur indicible... L'aventure joue dans les règles son rôle sur papier Lovecraft.

Texte : Fab

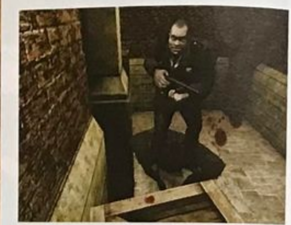


Magazine Officiel XBOX SÉLECTION

- Dév. : Headfirst
- Éd. : Bethesda
- Genre : Action/aventure
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1
- Prix : Environ 45 €
- Site : www.callofcthulhu.com



Le passage à une cinématique est marqué par un grain opaque.

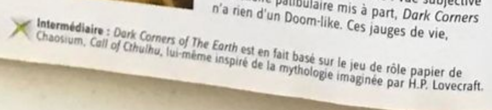


Sans arme, Jack est une proie facile. La discrétion s'impose.

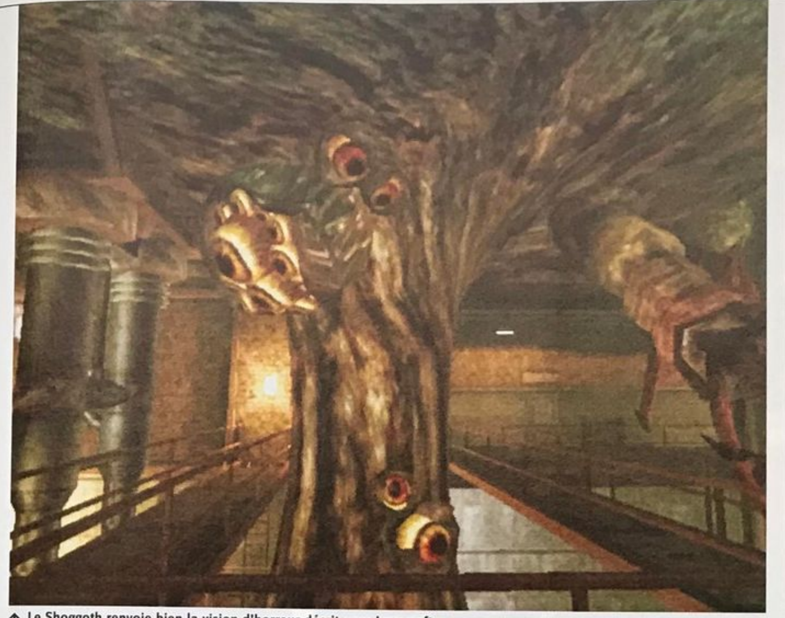


Vous n'irez pas loin si vous ne vous soignez pas au plus vite.

Il y a encore quelques mois, le jeu d'aventure semblait n'être qu'un vestige croulant des années quatre-vingt-dix. Lente, incertaine, la gestation aux allures d'agonie de *Dark Corners of the Earth* allait et venait en faire périodiquement l'illustration. Derniers spasmes ou nouveau cycle, le genre frappé d'eugénisme répercute ces temps-ci quelques éclairs de génie. Et après quatre ans de mise en attente, l'appel de Cthulhu a fini par aboutir. Entre-temps, de *Silent Hill* à *Bad Boys 2*, la Xbox aura vu défiler toutes sortes d'horreurs plus ou moins abjectes... Mais sous sa forme ancestrale, le démon repoussant sans cesse repoussé n'apporte pas moins dans son sillage fétide un fond malin de nouveauté. La peur, le malaise lovecraftiens n'avaient encore jamais été traités avec un zèle aussi malsain sur console, support privilégié des durs à cuire au moral d'acier. Tout le contraire de Jack Walters, héros malheureux de ce sinistre recueil de mauvaises nouvelles. Après six ans d'enfer psychiatrique providentiellement effacées de sa mémoire, l'ancien privé prodige a du mal à se refaire. Pas très à l'aise en hauteur, devant un cadavre putréfiant ou à l'arrière d'une camionnette bien secouée, cet être navrant d'humanité n'a vraiment rien du surhomme de la situation. Un grave handicap pour quelqu'un qui, à son cœur défendant, sera amené à explorer une fois de plus ces recoins sombres de la Terre, qu'il aurait été avisé de laisser enfouis dans ceux de son cerveau dérangé. Car les apparences sont trompeuses : vue subjective et bestiaire patibulaire mis à part, *Dark Corners* n'a rien d'un Doom-like. Ces jauges de vie,



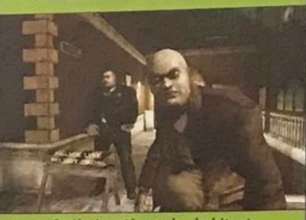
Intermédiaire : *Dark Corners of The Earth* est en fait basé sur le jeu de rôle papier de Chaosium, *Call of Cthulhu*, lui-même inspiré de la mythologie imaginée par H.P. Lovecraft.



Le Shoggoth renvoie bien la vision d'horreur décrite par Lovecraft.

Innsmouth, début du cauchemar...

Pris au piège dans ce village détestable, le joueur peine déjà à imaginer que le pire est à venir.



Le faciès inquiétant des habitants est à l'image de leur hostilité.



Le masque d'Innsmouth ne touche heureusement pas tout le monde.

Un objet pouvant être déplacé n'est jamais là sans raison...



Selon votre état mental, vos visions seront plus ou moins fiables.



Le symbole des Anciens permet de sauvegarder sa partie.

« La traque est sans pitié, et la moindre blessure non soignée, handicapante, peut s'avérer fatale à plus ou moins long terme. »

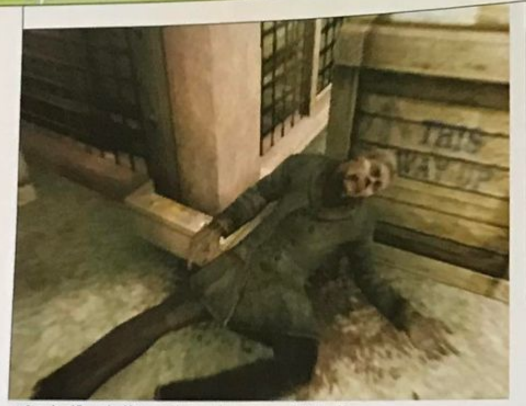


» radars et autres réticules de visée qui ont coutume d'orner l'écran d'un jeu vidéo n'ont pas cours ici, et Jack ne peut compter que sur son très sollicité instinct de survie. S'il sait apprécier la possession d'un bon colt, d'un fusil ou même, ultime luxe, d'une mitraillette à camembert, c'est aussi parce qu'il s'en trouve bien souvent dépourvu, condamné à jouer les planqués pour prolonger son épouvantable existence. Une fois repéré, la traque est sans pitié, et la moindre blessure non soignée, immédiatement handicapante, peut s'avérer fatale à plus ou moins long terme... Encore faut-il avoir de quoi se panser ses plaies, et surtout un coin tranquille pour opérer en toute sécurité. Devoir boiter péniblement en quête désespérée d'une planque de fortune, la vision trouble, l'ouïe étouffée, se révèle être une expérience véritablement angoissante... Après quoi les seules secondes consacrées aux soins peuvent encore paraître interminables sous la pression et la dépression ambiantes. Car avec ça, Jack a le moral aussi fragile que sa constitution. Les corps éclatés, les relents nauséeux de décomposition, les abominations dont



On passe plus de temps à recharger avec angoisse qu'à tirer.

Modération : Si les points de sauvegarde ne manquent pas, en abuser sanctionne le score final au même titre que le nombre d'archives retrouvées, la durée de la partie ou votre santé mentale.



↑ Ayez le réflexe de détourner le regard pour ne pas finir cinglé.

Xtra

APPEL OCCUPÉ
Cthulhu est un démon très sollicité. Inspirateur d'*Alone In The Dark*, série pionnière du jeu d'aventure horrifique dont le Vᵉ chapitre vient d'être annoncé sur Xbox360, il est également impliqué dans plusieurs autres projets des studios Headfirst, à commencer par *Destiny's End*, prévu pour 2006 sur Xbox.



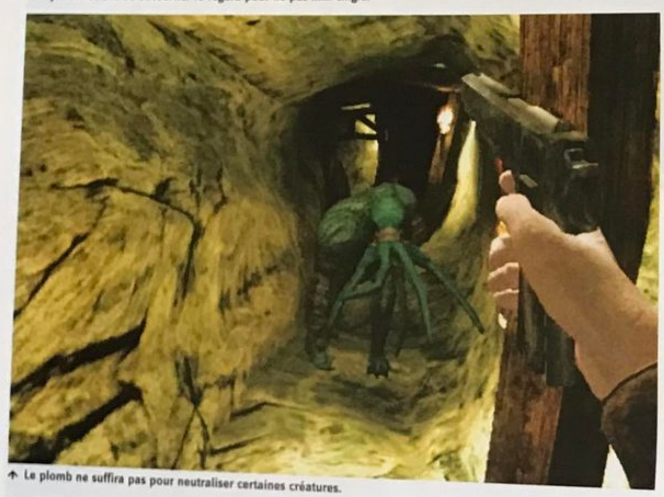
↑ Prenez soin de vos alliés, vous n'en aurez pas souvent !



↑ Autant que possible, mieux vaut réduire la menace en silence.



↑ Garder un œil attentif aux loquets peut vous sauver la vie !



↑ Le plomb ne suffira pas pour neutraliser certaines créatures.



↑ Plus tout jeune, le moteur du jeu pourra encore vous surprendre.

il est témoin, voire victime... Tout ça le perturbe quelque peu, non sans raison. En bon héros « lovecraftien », il est sur une mauvaise pente, et l'abus de visions macabres nuit gravement à sa santé mentale. Les troubles de la vision et le pouls galopant, traduit par autant de râles convulsifs de la manette Xbox, marquent les premiers avertissements... les délires hallucinatoires, le début des sanctions. Réprimer ses pulsions voyeuristes en détournant instinctivement le regard devient donc primordial, sous peine capitale de perdre les pédales. Quoi qu'il fasse, Walter aura de toute façon son compte en matière d'horreurs. Ici-bas, rien n'est beau, et le vieillissant moteur graphique n'est pas seul fautif. Les textures manquent certes de relief, mais pas forcément de détails, et l'immersion se révèle d'une efficacité rare, donnant tout leur poids aux scènes les plus malsaines. Surtout, la patte graphique fait mouche : les visages dérangent, le décor inquiète, et malgré leur dégaine de film d'horreur des années 1950, les créatures impliquées savent se faire redouter. Leur apparence répugnante renvoie directement aux écrits de Lovecraft, tandis que leur résistance et leur férocité motivent une inquiétude amère à chaque confrontation... Laquelle vire à la panique lorsque votre chargeur est vide ou que leurs disproportions dépassent l'entendement. Garder son sang froid est pourtant une règle de survie, car si dans l'ensemble les énigmes, dernier bastion rationnel de ce jeu de mésaventures, ne devraient pas stresser un détective expérimenté, les nombreuses scènes d'action mettent la pression. Dérobades sur les toits, fusillades et acrobaties périlleuses laissent rarement le droit à l'erreur. Aller jusqu'au bout de l'enquête demande des tripes, et une peau assez coriace pour ne pas les laisser se répandre sous vos yeux, spectateurs impuissants de chacune de vos agonies jusqu'au dernier souffle de calvaire. Lovecraftien au dernier degré, en somme, comme en témoigne un final qui risque de décontenancer plus d'un profane. Qu'importe, pour son efficacité effarante, l'aventure vaut bien une lecture avisée, et les adorateurs de Cthulhu auraient toutes les raisons de prendre l'appel.

Xtra

PHOBIE DES GRANDEURS
Si le triumvirat vireux formé par Cthulhu, Dagon et Hydra, reste au cœur de l'intrigue, celle-ci ne néglige aucune autre pièce du bestiaire infâme dépeint dans le mythe. Leur taille suffit parfois à provoquer un malaise, y compris chez le joueur !



Le verdict

Graphisme : Terne, mais stylé et bien distillé, le cachet glauque infâme fait son effet, et la Xbox rend le tout sans haut-le-cœur.

Son : Ambiance pressante et oppressante où même la musique la joue discrète. Les doublages en VO sous-titrée sont de qualité.

Jouabilité : Jack n'est ni acrobate ni tireur d'élite. Il le survit assez mal, mais action et aventure n'en sont que plus stimulantes.

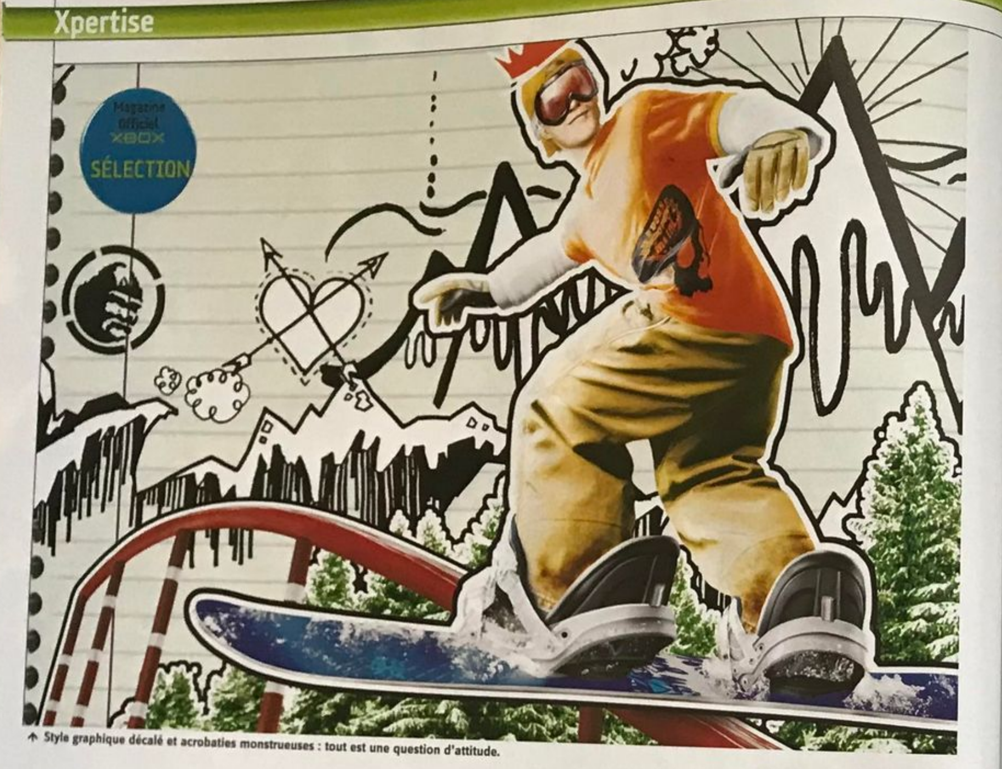
Durée de vie : Très correcte. La dizaine d'heures affichées au compteur du premier tour ne rapporte pas vos nombreux actes manqués.

En résumé

Sordide, angoissant et captivant, *Call of Cthulhu* est une adaptation des plus pertinentes : une bonne occasion pour les profanes de faire connaissance avec le démon de la lecture.

15/20

Coup de cafard : non définitive, notre version test abritait quelques rares bugs de collision, marginaux mais casse-pieds, ajoutant quelques lignes injustifiées à une longue liste de morts violentes.



Style graphique décalé et acrobaties monstrueuses : tout est une question d'attitude.

SSX on Tour

Fun, style, acrobaties : SSX soigne sa réputation et dévale les pentes tout schuss !

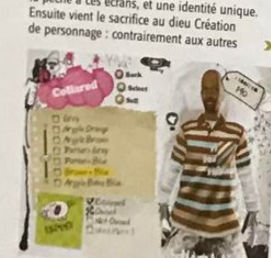
Texte : Sam

- Dév. : Electronic Arts
- Éd. : Electronic Arts
- Genre : Sport
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Prix : Environ 60 €
- Site : www.easportsbig.com

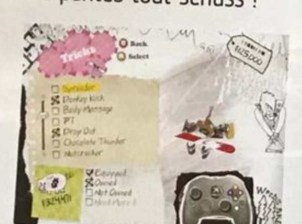
À la simple évocation de son nom, les souvenirs de courses effrénées, de coups bas sur l'adversaire, d'acrobaties monstrueuses, refont surface. La branche canadienne d'Electronic Arts a apporté dans nos salons les joies du snowboard sans ses inconvénients ni les petits bobos (à part peut-être des pouces foulés). En trois éditions, *SSX* s'est forgé une solide réputation dans le monde du sport extrême sur console. Ce quatrième opus reprend les acquis de ses prédécesseurs, en y ajoutant un ton plus dans l'air du temps et quelques nouveautés permettant d'élargir son public. Les initiales SSX viennent à l'origine de Super Snowboard X (X pour « cross »), mais maintenant, le second S désigne aussi le ski. Les habitués trouveront cet ajout douteux, mais à l'usage, le défi n'en est que plus intéressant. La différence entre ces deux disciplines se ressent instantanément dans une descente. Malgré les superbes tricks réalisables, le ski semble moins spectaculaire et mise plus sur la vitesse. Sinon, le contrôle reste globalement le même. Car le point fort de *SSX* repose sur sa prise en main instinctive : quelques minutes suffiront aux vétérans pour s'habituer aux nouvelles commandes. Les novices devront s'entraîner un peu avant de pouvoir s'attaquer sereinement à « The Tour », le mode Solo.
La première chose qui frappe, c'est le style graphique des menus, style « présentation à la MTV ». Qu'on la cautionne ou non, cette apparence très « djeunz » donne de la pêche à ces écrans, et une identité unique. Ensuite vient le sacrifice au dieu Création de personnage : contrairement aux autres »

Xtra

FREERIDE
Ce mode ne comporte que des avantages. Vous pouvez y explorer les moindres recoins de la piste choisie et trouver les bons spots pour les tricks ou les raccourcis pour les courses. Il permet aussi de ramasser sans pression tous les dollars disséminés un peu partout, et souvent bien cachés.



Évitez de devenir une victime de la mode au sens propre.



Vous avez toujours un aperçu des tricks que vous achetez.



Les deux styles s'affrontent… Qui prendra l'avantage ?

Playlist d'enfer : Queen of the Stone Age, Block Party, Pennywise, mais aussi Motorhead, Scorpions et Def Leppard sont sur la bande-son de *SSX*. Quel choc de générations !

Ski ou snow ?

Vous êtes un pro de snowboard ? Qui vous dit que vos talents ne s'exprimeront pas mieux sur des skis ?



Il n'est pas toujours évident de prendre un rail à skis.

Peu de différence, mais le snowboard reste plus fun.



L'appareil photo indique un point de Boast. Souriez !



Nigel, le personnage dessiné, se prend pour un caméléon.



Laissez-vous aller ! Les sales gosses méritent des baffes !



L'icône de turbo avant un saut fait gagner de l'amplitude.

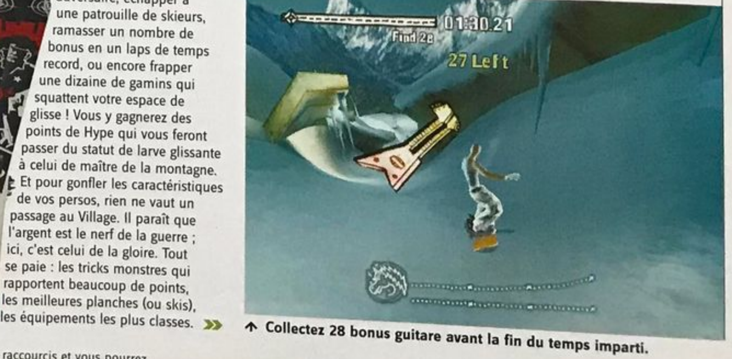



Si vous cherchez un conseil, faites un tour dans les Tips.



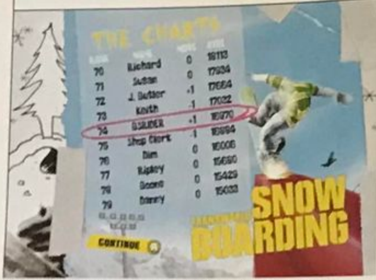
Dès que vous gagnez un défi Shred, vous engrangez des Hype.

» produits EA, le tribut s'avère léger mais suffisant pour ne pas trouver deux riders ou skieurs qui se ressemblent. Une fois l'opération terminée, l'étape suivante consiste à cultiver son style sur les pistes. Certes, le talent de boarder est important, mais *SSX on Tour* introduit aussi la notion de réputation pour progresser : ce qui change la manière d'appréhender la montagne. Des nouvelles épreuves appelées Shred font leur apparition. Elles englobent des rencontres en « un contre un », des tests d'habileté, ou encore des défis dont certains frisent le politiquement incorrect. Vous devrez par exemple mettre 150 mètres dans la face de votre adversaire, échapper à une patrouille de skieurs, ramasser un nombre de bonus en un laps de temps record, ou encore frapper une dizaine de gamins qui squattent votre espace de glisse ! Vous y gagnerez des points de Hype qui vous feront passer du statut de larve glissante à celui de maître de la montagne. Et pour gonfler les caractéristiques de vos persos, rien ne vaut un passage au Village. Il paraît que l'argent est le nerf de la guerre ; ici, c'est celui de la gloire. Tout se paie : les tricks monstres qui rapportent beaucoup de points, les meilleures planches (ou skis), les équipements les plus classes. »



Collectez 28 bonus guitare avant la fin du temps imparti.

Conseil : Quand vous êtes en course, cherchez directement les raccourcis et vous pourrez prendre jusqu'à 300 mètres d'avance sur vos adversaires… S'ils ne vous suivent pas, bien sûr !



↑ Selon vos performances, votre classement évolue rapidement.



↑ Esquivez les skieurs avec une icône « interdiction » sur la tête.


↑ Le parti pris graphique des menus fait « trop » branché.



↑ La création de boarder ou de skieur est limitée, mais reste sympa.



↑ À partir de cette carte, vous déciderez des défis à relever.



↑ Quand la jauge clignote, vous enchaînez les tricks monstres.


↑ Ce panneau indique un raccourci idéal pour les courses.



↑ Malgré la présence d'ailes, ce paquet d'argent ne s'envole pas.

Heureusement, de temps en temps, selon vos performances, vous recevrez un coup de main de sponsors sous formes de cadeaux ou de compensations financières. *SSX On Tour* propose donc suffisamment de modes de jeux, assez différents, pour ne jamais s'ennuyer ni avoir l'impression de toujours faire la même chose. Mais ces possibilités ne représentent rien si, derrière, la technique ne suit pas.
C'est sur les pentes enneigées qu'il faut faire ses preuves... Et là, c'est la claque ! Les décors vastes fourmillent de détails rendant la montagne vivante. L'agencement des divers éléments de l'environnement autorise toutes les folies. C'est bien simple, vous pouvez « grinder » sur quasiment tout ce qui se trouve en position horizontale : troncs d'arbres, pales d'hélicoptère, câbles de remonte-pente, etc. Les boarders bénéficient d'une excellente animation, qui passe souvent inaperçue dans le feu de l'action, mais que l'on remarque aisément pendant les tricks monstres. Et que dire des particules de neige flottant dans l'air ! Lancé à pleine vitesse, vous aurez l'impression de vous prendre les flocons en pleine face... Un coup de vent frais qui souffle aussi sur la bande-son. Une fois de plus, de grands artistes – principalement de la scène rock – contribuent par leur musique à l'ambiance survoltée du jeu.
Cependant, toute l'exaltation provoquée par un nombre d'heures considérable à dévaler des pentes dans tous les sens ne peut faire oublier quelques points négatifs. La caméra n'est pas exempte de tout reproche : on perd facilement de vue son boarder dans les zones forestières et les accidents arrivent très vite. Dans le même registre, en utilisant le bouton Back pour se remettre sur la piste, votre perso se retrouve parfois coincé dans des obstacles, hypothéquant vos chances de victoire...
Mais la plus grande gamelle revient à l'absence du Xbox *Live*, qui, sans être rédhibitoire, jette quand même un froid. Toujours est-il que *SSX on Tour* se positionne comme une référence en matière de jeu de glisse. Un plaisir à savourer autant que sa marque de glace préférée !

Xtra

JUKEBOX
La bande-son reste à dominante rock, allant des métalleux vieillissants d'Iron Maiden aux rythmes presque pop de The Hives. Histoire de mélanger les genres, cet opus accueille quelques groupes de la scène hip-hop. C'est aussi ça, la culture rider !

Le verdict

Graphisme : Entre les pistes bien rendues, l'animation des boarders pendant les tricks et les effets spéciaux, *SSX* est un régal visuel.

Son : Les bruitages sont un peu faibles dans une bande-son exploitant tous les styles et rythmant les épreuves avec énergie.

Jouabilité : Malgré une prise en main assez instinctive, contrôler le personnage demande un minimum d'entraînement, surtout à skis.

Durée de vie : Débloquer tous les persos, les bonus, et régner sur la montagne prendra du temps et compensera l'absence de Xbox *Live*.

En résumé

Passionnant – prenant, même, à skis – *SSX on Tour* procure un plaisir frais. Les vétérans de la poudreuse et les amateurs de sensations fortes y trouveront leur compte.

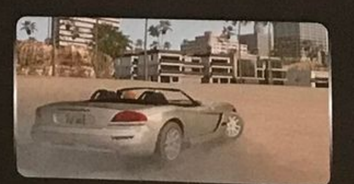
17/20

Touristes utiles : Mine de rien, skieurs et autres boarders alentour peuvent être utilisés pour récupérer un peu de turbo et gêner vos adversaires... Ce qu'on appelle faire d'une pierre deux coups.











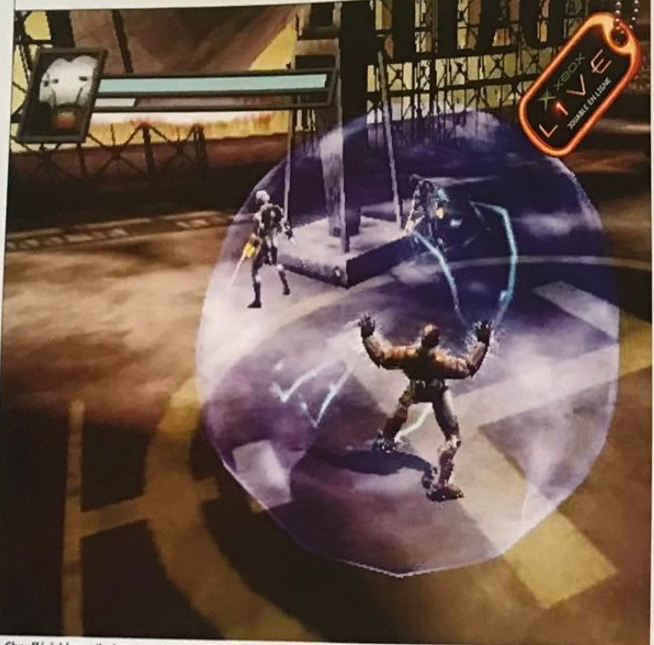











Chauffé à blanc, il n'est pas rare qu'Iron Man se mette en boule.

Marvel Nemesis : L'Avènement des Imparfaits

Conjugué par Marvel, L'Imparfait ferait presque aussi peur qu'un Bescherelle.

Texte : Seb



Après une traversée du désert dans les années 1990, qui ont vu Marvel tutoyer la banqueroute, le succès de plusieurs films ces dernières années a semble-t-il remis la firme sur de bons rails. Paul Gatling et le célèbre dessinateur Jae Lee en boîte, EA crée pour l'occasion une nouvelle famille de superhéros, Les Imparfaits, histoire de réveiller une fibre héroïque bien éprouvée après avoir été sollicitée un bon milliard de fois. Mode Solo engagé, voilà nos sauveurs de l'humanité glissant sur les pentes d'un beat'em all classiquement douloureux pour vos doigts et vos ennemis, bien entendu. Gâchette droite enclenchée, Wolverine sort les griffes et, associé aux touches X, B et A, chacun des superhéros pourra réciter sa grammaire bien particulière. L'environnement vous aidera pas mal dans votre quête, voitures volantes et autres lampadaires jouant les armes de destruction massives. Bien que trop courts, les niveaux procurent néanmoins leur lot de chamailleries. Une fois sorti du carcan « tue-les tous » pur et dur, vous devrez anéantir tous les ordinateurs d'une salle alors même que des rabat-joie tenteront de vous stopper. Spidey devra aussi défendre deux hélicos, le temps pour eux de mettre quelques innocents à l'abri. D'ailleurs, une partie des combats a lieu sur les toits du fameux Daily Bugle, un immeuble cher à Peter Parker. Les héros Marvel sont plutôt bien modélisés, Elektra porte un string ostensible, et certains des Imparfaits ne manquent pas de charisme. Il est quand même bien difficile d'être complaisant sur d'autres points. Première bévue d'ordre technique : Nihilistic Software n'a visiblement pas déniché le Kubrick du jeu vidéo, tant la gestion des caméras se débat dans le nébuleux. Malgré une jouabilité des plus agréables, le titre noie rapidement la mesure de ses ambitions dans un profond ennui. Le mode Multi à la *Powerstone* aurait pu être sympathique, mais, chaotique, il n'offre pas d'option salvatrice à la répétitivité de la campagne Solo. Avec plus d'originalité dans cette dernière, *Marvel Nemesis* aurait pu mériter plus qu'une appréciation « passable ». ■

Xtra

CONTRE-AVIS

En général, c'est l'inverse, mais pour une fois, c'est moi qui vais prendre la défense d'un jeu qui ne semble avoir excité personne. C'est peut-être parce que je suis fatigué en ce moment ou bien parce que j'ai bien accroché au design général et au dynamisme des affrontements, mais pas de doute, j'ai vraiment pris plaisir à casser du vilain dans la peau de Wolverine ou d'Iron-Man.

Berreb


Elektra sait aussi bien faire tourner les couteaux que les têtes.


Profitez des éléments du décor pour achever vos ennemis.


Telle l'épée bien connue, un bien vilain danger semble planer sur la Chose.


Les éléments du décor peuvent être balancés, Solara ne le sait que trop bien.

Le verdict

Graphisme : Si les personnages et le moteur physique s'en sortent avec la moyenne, la plupart des environnements déçoivent.

Son : Une VF à faire pâlir les doubleurs de Derrick, des musiques douloureuses… heureusement que les explosions sont réussies.

Jouabilité : Instinctive de prime abord, la jouabilité devient complexe à mesure des niveaux. Des caméras légèrement nauséeuses.

Durée de vie : Certains passages n'offrent qu'une résistance de principe, alors que d'autres martyriseront vos petits doigts.

En résumé

La jouabilité pas mal fichue agit comme le cache-misère d'un titre peinant à élever ses niveaux par-delà l'ennui. Les fanatiques de la firme pourraient subir une « superdéception ».

11/20

Nostalgie : La firme que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de Marvel a vu le jour en octobre 1939 sous le nom de Timely Comics, et Submariner en était son premier méchant superhéros.



Battlefield, ou la preuve qu'il est toujours possible de se renouveler avec talent.

Battlefield 2 : Modern Combat

Après une trop longue attente, Battlefield lance enfin son assaut sur console. Opération réussie !

Texte : Hervé

- Dév. : DICE
- Éd. : Electronic Arts
- Genre : Action
- Live : 24 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1
- Prix : Environ 60 €
- Site : www.battlefield.ea.com/bf2mc

La vie tient souvent à des choix qu'on croirait désuets. Le fameux « fromage ou dessert », a priori anodin, vous fera ainsi balancer entre un diabète pas vraiment light et une haleine garantissant un célibat long et tranquille. Dans le domaine de la guerre, c'est un peu la même chose, le soldat hésitant toujours avant le combat. Tireur d'élite, un métier bien sympa, mais on trouve toujours plus sadique que soi. Le lance-roquettes tente les plus poétiques, mais cela attire vite l'attention et donc les balles. Quant aux unités de soutien, n'en parlons pas, si on avait l'âme charitable, nous n'aurions pas cette légère coulée au coin des lèvres en se penchant sur ce *Battlefield 2 : Modern Combat*. Remercions donc tous les gars de chez DICE qui ont enfin trouvé une solution à notre schizophrénie naissante. En reprenant une série adulée par les adorateurs de Saint Mulot, très attendue pour son mode Multijoueur exclusif au Xbox *Live*, il fallait également satisfaire les joueurs absents de ces joutes à distance, lesquels doivent se retrancher vers le mode Campagne. Et cette solution tient en un slogan digne d'un baril de lessive (voir deux) : « Soyez qui vous voyez. » En effet, fixez un de vos soldats et d'une légère (même lourde) pression sur un bouton, vous vous transférez dans son corps pour prendre son contrôle, dans un effet plutôt stylisé « *Matrix* » que « *l'Exorciste* », rassurez-vous. Et mine de rien, ce système va relever avec bonheur la campagne déjà bien épicée de *Modern Combat*. La notion d'équipe ou de spécialisation prend ainsi un tout autre sens. Vous pourrez en effet incarner chaque membre de votre escouade, quelle que soit »



Camarade au volant, double frag au premier tournant !



Vue cockpit ou externe, cela reste une horreur à contrôler.

Xtra

FÊTE FORAINE
À mesure de vos exploits, vous débloquerez des longues épreuves appelées Défis. Celles-ci sont de trois types : Transfert, Course ou Arme. Si la première est dénuée d'intérêt, les autres vous apprendront à manier véhicules et armes contre de malheureux cobayes (en même temps, le terme « cobaye » est assez peu ambigu, non ?). À la clé de chaque épreuve, trois étoiles pour continuer à tout débloquer : on n'en finit pas...



Transférez-vous vers un sniper pour dénicher les tireurs isolés.

Live : Midtown Madness 3, les deux *Rallisport Challenge* et maintenant *Battlefield 2 : Modern Combat* ; on a connu pire client pour la Xbox que DICE, notamment pour les adeptes du Multi.

Transferts en pleine action : un métier, bien plus qu'un métier !

Vos premiers transferts ne vous serviront qu'à vous rapprocher au plus vite et au plus près de l'action, conditionnés du FPS que vous êtes. Vous apprendrez cependant à mieux les utiliser, car ils sont décisifs pour faire travailler tous les corps d'armes ensemble (assaut, sapeurs, véhicules...) dans un délai limité, pour plus d'efficacité.



Quelques passages en hélico pour dégager la zone...



...avant de transférer vers l'unité d'assaut qui va atterrir sur le navire.



On amorce les charges avant de reprendre de la hauteur...



...pour ensuite larguer ses explosifs directement sur l'objectif !



Pensez à réparer vos chars entre deux affrontements.



Un défi parfait au snipe reste ardu depuis un hélicoptère.



Avec certaines cartes immenses, les véhicules sont précieux.



Vos médailles ! À ne pas oublier à la buvette des commémo' !



Les engagements à l'ancienne sont toujours de la partie.

» sa spécialité, et vous retrouver partout (dans la limite de votre champ de vision) en quelques transferts fulgurants, ceux-ci n'étant pas affectés par la distance entre vous et votre cible. Bien sûr, cette manœuvre en déboussolera plus d'un, la fulgurance des transitions impliquant en effet des changements d'environnements brusques et la perte de repères utiles, sources de confusion. Mais une fois maîtrisée, cette omniscience, voire omnipotence, va en faire rêver plus d'un, en rendant presque logiquement uniques toutes vos parties. D'un système classique de vastes batailles où un seul avatar (vous !) n'a pas un comportement scripté, on passe à un autre où tous les personnages peuvent potentiellement apporter l'imprévu dans une bataille, ce qui n'est pas anodin. Seulement, si ce système a ses avantages, il va aussi falloir l'assumer sans faire semblant si vous voulez progresser, l'IA de vos camarades n'étant pas toujours à la hauteur. Car en marge de cette innovation, bienvenue car réussie, *Modern Combat* n'en reste pas moins un pur jeu d'action très complet. Toute l'intrigue se déroule au Kazakhstan (allez, je vous aide, c'est collé au Kirghizistan et à l'Ouzbékistan... de rien, ça fait plaisir), dont l'OTAN et la Chine se disputent les ressources naturelles au nom de la liberté des autochtones (c'est un combat très à la mode chez ces deux-là). En alternant les deux camps pour nous éviter un endoctrinement sourd, vous enchaînerez assauts épiques en bandes organisées, prises ou défenses de structures stratégiques (raffinerie, gare, aéroport...) ou chasses à l'homme, sur des champs de bataille toujours immenses, propres à la série. Pour cela, vous disposez heureusement d'un attirail complet qu'il vous faudra tout de même mériter. Car *Battlefield 2 : Modern Combat* fera évoluer les caractéristiques de vos combattants à mesure de vos exploits. Combattez avec style (rapidité, headshots... »



Ce char va regretter d'ignorer la présence de sapeurs.

Tips : Les positions de sniper, toujours en hauteur, sont celles qui offrent le meilleur champ de vision. Employez-les donc en étapes intermédiaires pour vous transférer efficacement d'une unité à l'autre.



↑ Un futur possédé qui s'ignore.



↑ Les services de soin sont précieux dans une tranchée disputée.

↑ Les défis Véhicules restent faciles malgré les paquets-cadeaux.



↑ Blanc : le transfert est possible. Bleu : il y un obstacle entre vous.



↑ Les Stingers, un suppôt idéal pour ces satanés hélicos.



↑ Le sapeur, équipé de mines, saura contrer les chars ennemis.



↑ Un tableau d'honneur tout à fait respectable.

« Malheureusement pour votre vie sociale, la campagne Solo n'est que la partie visible de l'iceberg. »

» tirer les cheveux ne compte pas) et vous obtiendrez des bonus (agilité, protection...) qui s'effaceront au trépas de votre avatar ou si vous vous transférez. Réussissez votre mission avec brio et l'on vous attribuera alors des « étoiles » en fonction de vos exploits. Cette collecte d'étoiles dépasse le statut de carotte ludique habituellement réservé aux plombiers italiens (pas polonais pour une fois). Elle conditionne en effet votre montée en grade, débloque des missions bonus et surtout complète votre équipement. Des armes secondaires aux évolutions des fonctions de base des armes, la liste est longue et tout sauf accessoire. Ainsi, cette perpétuelle évolution de vos troupes enrichira en permanence le jeu. Le sacro-saint « replay value » s'en frotte les mains. Il devient en effet réellement intéressant (pour une fois) de refaire les missions afin d'améliorer son score, une fois ses capacités revues à la hausse. Et puis, avouez qu'il est toujours agréable de voir des titres où les joueurs occasionnels progressent avec plaisir (il faudra toutefois remplir tous les objectifs des missions après le premier tiers du jeu) et où les pros de la gâchette prendront soin de tout débloquer en recherchant les honneurs, même dans les affrontements les plus corsés. Si certaines missions vous énerveront (ne me parlez plus d'hélicoptères !!) à force d'échecs frustrants, la campagne offerte, avec ses affrontements massifs toujours incertains, en tiendra en haleine plus d'un de par sa richesse. Malheureusement pour votre vie sociale, la campagne Solo n'est que la partie visible de l'iceberg. Les modes Multi du *Live* (jouables à 24 !) sont ainsi au rendez-vous et surtout diablement réussis. Cartes immenses, véhicules innombrables et profondeur de jeu conservent la richesse de la série. Réussissant à être parmi les jeux les plus joués du *Live* avec une simple – et donc très limitée – version démo, vous pouvez conclure sans forcer que *Battlefield* réussit avec talent son arrivée sur console avec ce *Modern Combat*. ■

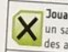
Xtra

AMÉLIORATIONS
Si certaines paraissent anodines (chargeurs plus grands, type de munitions...), la course aux étoiles du jeu vous apportera des armes secondaires vitales, comme les mines pour les sapeurs, qui deviendront alors un cauchemar pour les chars ennemis.

Le verdict


Graphisme : Du bon travail, mais les immenses champs de bataille exploités sur plusieurs missions de la campagne peuvent lasser.


Son : Les musiques entraînantes, bien adaptées au feu de l'action, rattrapent des effets sonores un peu plats.


Jouabilité : Seuls les hélicos viennent gâcher un sans-faute dans la prise en main des armes et des très nombreux véhicules.

Durée de vie : Étoiles, médailles et grades à collecter annoncent un travail de titan. Vous craquerez pour le *Live* avant d'en voir le bout.

En résumé

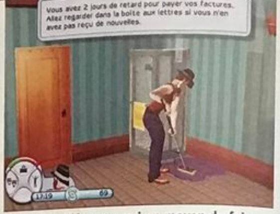
DICE a pris des risques en s'attaquant à un titre PC emblématique. Et ils s'en tirent avec brio sur un Solo pas vraiment attendu. L'arrivée sur le *Live* promet d'être explosive !

18/20

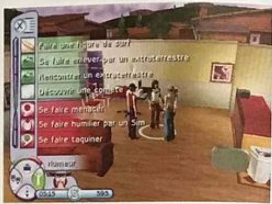
IA ? S'ils appuieront vos efforts, vos camarades de combat semblent souvent attendre d'être possédés par vos soins pour se remuer les fesses et les méninges (deux parties souvent coordonnées chez certains).



↑ Les joies de la cohabitation : cinq qui mangent, un qui nettoie !



↑ Le jeu vidéo est aussi un moyen de fuir les problèmes du quotidien.



↑ Selon son aspiration, votre Sim a des objectifs immédiats à accomplir.



↑ Parmi les activités fun, nous vous conseillons le surf en milieu confiné.

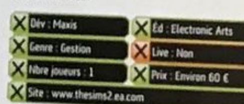


↑ Il est possible d'exprimer son bon goût en créant totalement son Sim.

Les Sims 2

Les poupées barbantes de retour, c'est la petite sœur qui va être contente.

Texte : Ghislain



- Dév : Maxis
- Éd : Electronic Arts
- Genre : Gestion
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1
- Prix : Environ 60 €
- Site : www.thesims2.ea.com

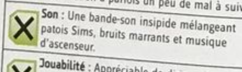
Assez difficile à croire : mais le jeu le plus vendu de tous les temps ne parle pas d'invasion d'aliens belliqueux, de duels au sommet sur des terrains de sport ou de bastons de grands maîtres en arts martiaux. Il y serait plutôt question de faire la cuisine, de choisir son papier peint ou de se laver les mains après un passage aux petits coins. Eh oui, le jeu le plus vendu au monde, c'est *les Sims*, un simulateur de quotidien, sorte de version avancée de la maison de poupées qui a fait le bonheur de générations entières de petites filles. Pour ce second épisode, on reprend la formule qui a fait son succès : vous dirigez un ou plusieurs personnages virtuels dans leur vie de tous les jours. En plus de gérer leurs besoins essentiels comme manger, dormir ou se laver, vous devez aussi les guider dans leur vie professionnelle, amoureuse ou sociale. Ce second épisode introduit de nouveaux concepts comme la notion d'aspiration. Désormais, chaque personnage a une nature profonde avec des désirs et des craintes associées. Ainsi un personnage porté sur la connaissance aimera se plonger dans les bouquins, jouer aux échecs ou tapoter sur son blog. Répondez à ces envies et il sera aux anges, et donc plus rapide pour accomplir ses petits gestes quotidiens. N'écoutez pas ses rêves et il déprimera et traînera des pieds. Autre changement dans cette suite : désormais vous contrôlez directement le personnage au pad. C'est beaucoup plus pratique mais hélas mal exploité. En clair, il y a beaucoup plus de choses à faire, mais elles sont plus fastidieuses. Là où un perso faisait la vaisselle en une action dans le premier opus, il faut maintenant prendre son assiette, se déplacer devant l'évier et, enfin, jouer de l'éponge. Soulignons la longueur anormale de certaines actions (quarante-cinq minutes pour une douche, record à battre !) et vous obtenez un jeu assez barbant où les corvées ménagères et les toilettes sont plus importantes que le fun et le challenge. C'est d'autant plus dommage que *les Sims 2* comporte bien quelques purs moments de délires, notamment dans ses animations ou dans ses situations cocasses à base de fantômes et autres extraterrestres. De plus, il est regrettable que certaines idées de la version PC comme vieillir ou avoir des enfants aient été abandonnées sur l'autel de la simplification.

Xtra

OUI CHEF !
Vous trouviez que le premier Sims ressemblait à une gigantesque maison de poupée ? Alors réjouissez-vous, dans la suite, vous pouvez jouer à la dînette ! En achetant et associant divers ingrédients (parmi une cinquantaine), vous créez vos recettes maison aux effets différents. En pratique, ça ne sert pas à grand-chose, si ce n'est à multiplier le temps nécessaire aux repas des Sims.

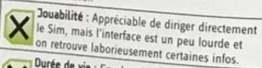
Le verdict





Graphisme : Simple mais assez sympas, avec une véritable identité visuelle. L'animation a parfois un peu de mal à suivre.

Son : Une bande-son insipide mélangeant patois Sims, bruits marrants et musique d'ascenseur.



Jouabilité : Appréciable de diriger directement le Sim, mais l'interface est un peu lourde et on retrouve laborieusement certaines infos.

Durée de vie : En plus de la partie scénarisée, le bac à sable a de quoi vous occuper toute une vie, si vous n'en avez pas une en vrai.

En résumé

Il y a assez de nouveaux objets, personnages et lieux par rapport au numéro un. Mais cette suite ne plaira vraiment qu'aux amateurs de Barbie ou d'aquariums élaborés.

12/20

Frénétique : Avec le premier opus, les extensions, les adaptations consoles, la version Online et les versions mobiles, pas moins de 35 produits *Sims* sont sortis en cinq ans.



↑ Un général peu scrupuleux se verra vite proposer des armes de destruction massive.


↑ Attention aux dégâts collatéraux si vous tenez à rester populaire !


↑ La campagne d'Alaska est rude : autant mobiliser toute votre armée.


↑ Les unités envoyées en attaque ne peuvent plus venir vous défendre.


↑ Certaines unités ont accès à un panel de fonctions spéciales.

Shattered Union

De l'audace à l'opération suicide, il n'y a qu'un trait d'union !

Texte : Fab


- Dév. : PopTop
- Éd. : 2K
- Genre : Stratégie
- Live : 2 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Prix : Environ 45 €
- Site : www.2kgames.com

Bonne dernière au palmarès des genres représentés sur console, la stratégie est un peu une éternelle abonnée aux seconds rôles. Pas de doute, c'est bien grâce à elle que les *Full Spectrum Warrior* et autres *Ghost Recon* passent pour des intellos en service… Mais même un jeu comme *Worms* préfère mobiliser l'effort de guerre sur la vitesse de réaction et la précision des tirs. Aussi, *Shattered Union* paraît unique en son genre : un wargame pur et pas trop dur, histoire de séduire les quelques pèlerins qui auront ressenti son absence sur Xbox tout en faisant du pied au joueur de console standard. Le scénario catastrophe atteint son objectif : désunis pour l'occasion, les États d'Amérique ne sont plus qu'un gigantesque champ de bataille disputé par sept pensionnaires expansionnistes, auxquels vient s'ajouter l'envahisseur russe. La confrontation finale ne prend place qu'une fois le pays « réunifié », ce qui, dans la mesure où aucun territoire ne peut être considéré comme acquis, prendra plus ou moins longtemps… Plutôt plus que moins. Vu l'impossibilité de pactiser avec une autre faction, quelle que soit la réputation politique acquise à travers vos méthodes de conquête, chaque tour se limite à attaquer ou à être attaqué, voire les deux. Occupé sur plusieurs fronts, le joueur est donc fatalement amené à défendre le ou les mêmes territoires à travers de longues, coûteuses et récurrentes batailles. De fait, l'essentiel de la stratégie est économique, car les unités coûtent cher, et malgré leur diversité, le stratège a vite fait de se limiter aux meilleures de chaque classe, seules garanties de victoire lors d'un face-à-face. Propre, assez facile à appréhender et peu affectée par l'absence de souris (d'autant que le joueur a tout son temps), l'interface semble en revanche presque optimale, et la possibilité d'acquérir différents « pouvoirs spéciaux » - offensifs ou défensifs - en fonction de l'alignement est une trouvaille motivante… Mais si prenantes que puissent être les disputes, l'opération reste une affaire d'initiés consentants. Reste le mode Escarmouche, qui heureusement peut viser un peu plus large : entièrement paramétrable et jouable *online*, il permet de s'amuser aux petits soldats avec un plaisir espiègle, pour peu que l'adversaire ne mette pas des heures à jouer son tour !

Xtra

EUROPE GO HOME
Si chacune des sept factions se partageant les 24 régions de la carte dispose d'unités et de caractéristiques spécifiques, elles ne sont pas équilibrées pour autant. Avec une seule région - sans cesse attaquée - pour territoire, l'Union Européenne ne voit pas ses crédits grimper aussi vite que les dépenses… Or l'argent est le nerf de la guerre, et un guerrier énervé a peu d'avenir !

Le verdict

Graphisme : Des cartes en vue aérienne avec des dizaines d'unités surdimensionnées dessus… Clair, propre, pratique, mais pas sexy.

Son : Là encore, c'est fonctionnel mais un peu spartiate. La musique plutôt correcte se fait vite oublier, faute de dynamisme.

Jouabilité : Impossible de choisir ses unités depuis la carte : un peu casse-pieds mais surmontable. Le reste est simple et efficace.

Durée de vie : Le mode Campagne peut durer des lustres, mais c'est le mode Escarmouche qui mobilisera les volontaires le plus longtemps.

En résumé

Unique en Europe, et supérieur à ses pareils importés, *Shattered Union*, sans être irréprochable, demeure un jeu de niche bien douillet… mais réservé aux chiens de guerre.

13/20

Ça nous apprendra… ou pas : On voulait un tutorial, eh bien on l'a eu ! Manque de chance, concocté dans l'urgence, il se résume à trois vidéos de plusieurs minutes de palabre pas excessivement digeste.



Un Panini à l'emmenthal ou un avant-goût de *PES6* sur Xbox 360 : on espère les deux, mon capitaine.

Pro Evolution Soccer 5

Un messie peut en cacher un autre : après Zidane, c'est PES qui fait un retour triomphal !

Texte : Thomas

- Dév. : Konami
- Éd. : Konami
- Genre : Sport
- Live : 4 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 à 4
- Prix : Environ 60 €
- Site : Non

Xtra

ÉLITISTE ?
Certains arguent de la difficulté présumée de *PES* pour en faire une simulation élitiste, qui risque de rebuter une partie des joueurs. Pourtant, ses nombreux modes d'entraînement (libre ou via quelques défis bien sentis) permettent au débutant d'apprendre les bases en peu de temps, et les six niveaux de difficulté assurent une marge de progression constante. Difficile de faire plus accessible !

Nouvelle année, nouveau *Pro Evolution Soccer*. Ce n'est peut-être pas encore une habitude pour les joueurs Xbox (il ne s'agit que du deuxième volet), mais il va falloir s'y faire : Konami n'est pas décidé à se laisser damer le pion par les réactualisations régulières de Fifa et le prouve dès maintenant en sortant le grand jeu ! Ainsi, dès le coup d'envoi, le joueur respire. Les programmeurs ont retiré les nombreux bugs du quatrième chapitre. Les gardiens immobiles sur les tirs rasant le poteau, les centres à ras de terre qui finissent en « contre son camp » ou les défenseurs aimantés par les ailiers ont rejoint le banc de touche. Ils emmènent avec eux les quelques attaquants honteusement surévalués comme Ronaldo, Ronaldinho et consorts. L'élimination de ces errances de programmation suffit à elle seule à rendre ce cinquième *PES* indispensable pour tout amateur du genre. Mais Konami ne s'est heureusement pas arrêté là et a totalement chamboulé l'équilibre de son jeu, autrefois trop porté sur l'attaque. En dehors de la mise à jour des statistiques de certains joueurs, les développeurs se sont penchés sur l'amélioration du jeu défensif. L'arrière-garde est beaucoup plus réactive et se positionne souvent avec justesse et rigueur, si bien qu'il est désormais très difficile de la prendre en défaut, même en dribblant comme un dieu. Il faut revoir ses tactiques, car les passes en profondeur lobées et autres petites sournoiseries ne fonctionnent plus du tout ou nécessitent un timing d'une précision diabolique. Le moteur physique a aussi été revu et les joueurs sont plus lourds »



Faites attention aux chocs, le ballon est vite perdu !



Les « faux » maillots font un peu pitié, il faut l'avouer...



Admirez la précision du contrôle et la justesse de la pose.

Tous en ligne ! : On brûle un cierge tous les soirs à la gloire de Maradona pour que le code réseau soit mieux travaillé que celui de PES4. On prie aussi le roi Pelé pour que le 2 contre 2 soit jouable...

Faites parler vos talents d'artiste !

Joueurs, maillots, chaussures, stades... tout ou presque est éditable dans *PES5* ! Évidemment, il faut y passer un peu de temps, mais les plus patients apprécieront sans doute.



Un joueur, avant : un nom pourri et un maillot qui craint.

Un joueur, après : ça en jette un peu plus ! Merci l'éditeur.

Xtra

COMPÉTITION
La Ligue Master fait son retour ! Au programme, peu ou pas de changement. Il s'agit toujours de faire évoluer son équipe de la D2 au niveau mondial tout en recrutant judicieusement et en prenant garde à l'âge des joueurs, etc. Amusant... On aurait préféré un système plus pêchu, avec des objectifs et missions à remplir sous peine d'être viré...

Voilà un tacle par derrière réussi. Comme quoi, ça existe !

> « Souvent amusants, jamais superflus, les petits ajouts rendent PES5 encore plus dynamique et agréable à jouer. »

qu'avant, surtout balle au pied. Les contrôles ont une importance primordiale et les collisions entre joueurs ont gagné en cohérence. Il suffit maintenant de bousculer un footeux qui court pour le faire tomber, sans appuyer pour cela sur un bouton. Inutile de dire que les premières parties sont souvent très hachées et qu'il faut un bon moment avant de savoir défendre comme il faut. Le dernier changement majeur concerne le jeu aérien, plus libre mais aussi moins facile à appréhender. Le placement des joueurs à la retombée des centres est plus aisé : il laisse le choix entre anticiper pour jouer de la tête, contrôler simplement et reculer, ou encore placer une volée surpuissante. Évidemment, quelques heures d'entraînement ne seront pas de trop pour parvenir à tirer pleinement profit de cette liberté. Outre ces grosses modifications, *Pro Evolution Soccer 5* compte d'innombrables petites nouveautés qui rendent le jeu plus rapide, fluide et vivant. Les gestes sont par exemple plus nombreux, et si l'on peut douter de l'efficacité de « l'elastico » *made in* Ronaldinho face à une défense italienne robuste, les amortis et passes sautées sont aussi utiles que magnifiquement réalisés. Le gardien peut désormais envoyer le ballon de la main beaucoup plus loin et de manière plus rapide, ce qui augmente en contrepartie les risques de se faire prendre la balle par l'équipe adverse. À utiliser donc modérément ! Enfin, les tacles ont gagné en précision et il est désormais possible de tacler en biais sans forcément faire faute, ou de rater son tacle sans obligatoirement stopper le joueur et ramasser par la même une sanction sévère. Il arrive aussi que l'attaquant bousculé fasse un tour complet avant de reprendre son équilibre pour repartir de plus belle vers les buts ! Souvent amusants, parfois essentiels et jamais superflus, ces petits ajouts rendent *PES5* encore plus dynamique et agréable à jouer, ce qui n'est pas rien. De là à en faire le jeu de foot parfait, il y a un pas que nous ne franchirons pas, dû à un certain nombre de petits défauts venant ternir le tableau. Bien sûr, cela reste souvent secondaire et nuit »



Plusieurs caméras disponibles, mais seule une est jouable.



Les cinématiques sont plus nombreuses et plus jolies qu'avant.



Pas la peine de faire l'ahuri, tu l'as prise ta lucarne !



L'elastico, une merveille à voir, mais pas utile dans le jeu.



Les gardiens restent perfectibles sur certaines frappes.

Mémorial : Il est possible, en entrant le nom de chaque joueur humain, de garder une trace des affrontements. Victoires, défaites, buts pour, contre : tout est gardé ! Pratique pour humilier ses potes.

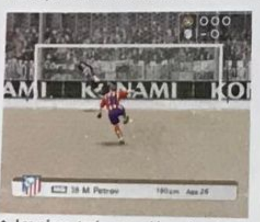
Les Rangers et le Celtic sont deux des nouvelles licences.



Le système de touche n'a malheureusement pas changé...



Le jeu de tête demande un placement au poil et un timing serré.



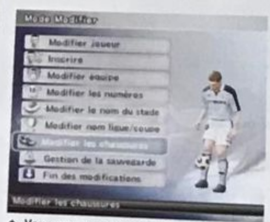
Les pénos, toujours aussi hasardeux à tirer et à arrêter.



Pas évident de jouer sous la neige : il faut s'appliquer !



Pour les nouveaux, l'entraînement est un passage obligé.



Vous pourrez personnaliser pratiquement tout le jeu !



Les coups francs sont légèrement plus faciles à rentrer. Dommage.

» rarement au plaisir de jeu, mais comment ne pas pester contre la quasi-absence d'amélioration graphique ? Si les modélisations et animations n'ont presque pas à souffrir de critiques, l'habillage des matchs est encore très pauvre et l'ambiance fait pâle figure comparée à celle de Fifa, même si les commentaires rivalisent de nullité dans les deux camps. Cette année, la Ligue Master n'a presque pas changé et se révèle plutôt rigide et ennuyeuse, alors qu'elle était extrêmement avant-gardiste il y a de cela quelques éditions. On regrettera aussi le peu de nouvelles licences, même si l'éditeur de maillots, toujours plus complet, permet de combler les manques. En terme de jeu pur et dur, les touches sont toujours aussi mal pensées et l'arbitrage fait souvent défaut en dépit d'une amélioration notable de la gestion des avantages. Pourquoi proposer plusieurs arbitres aussi différents qu'imparfaits au lieu de n'en faire qu'un seul intelligent ? Ajoutons à cela une intelligence artificielle qui a tendance à tricher et un pad Xbox mal adapté au jeu (ou l'inverse), et l'on croirait que ce nouveau cru n'apporte pas grand-chose à la série. Ce serait pourtant oublier les moments de pur bonheur que connaîtront ceux qui se jetteront sur ce cinquième opus. Grâce à ses nombreuses et indispensables nouveautés et son meilleur équilibre attaque/défense, le petit roi de la simulation détrône sans mal son prédécesseur et se permet même de retranscrire comme nul autre la glorieuse incertitude du football. Loin des actions stéréotypées de ses pareils, *PES* fait montre de toujours plus de souplesse : il permet aux vétérans comme aux pupilles, aux froids réalistes comme aux empereurs de la baraka, de construire leur jeu comme ils l'entendent. Il y a sans doute plus de six milliards de footballs différents sur notre planète... *Pro Evolution Soccer 5* les rassemble tous.

Le verdict

Graphisme : Peu d'évolution. Le rendu est toutefois propre malgré quelques scintillements, et les animations n'ont aucun équivalent.

Son : Des commentaires misérables et un public un peu plus réactif qu'auparavant. Ça reste un bon cran en dessous de Fifa.

Jouabilité : Les grossiers défauts de *PES4* ont disparu, et de nouveaux gestes ont fait leur apparition. À partir de là, c'est presque parfait.

Durée de vie : *PES5* ne déroge pas à la règle et offre une durée de vie énorme. Dommage que la Ligue Master ne soit pas plus dynamique.

En résumé

Malgré quelques éternels défauts, *PES5* élimine son prédécesseur élégamment et écarte la concurrence d'un crochet impeccable. Plus réaliste, plus amusant et plus complet, tu meurs !

17/20

Henry : Maintenir la touche noire et tirer avec X est quasi impossible. Dommage, car dans la bonne position, la combinaison envoie un tir enroulé plat du pied comme les affectionne notre Titi national.



↑ Au bal des jeux d'action, *Ninja Gaiden* mène une nouvelle fois la danse.

Ninja Gaiden : Black

Tapi dans l'ombre, le katana dressé, Hayabusa se prépare à faire sauter de nouvelles têtes.

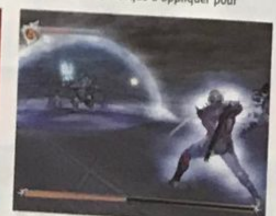
Texte : Brandon

Dév. : Team Ninja	Éd. : Tecmo
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueurs : 1	Prix : Environ 30 €
Site : Non	

Les mains encore moites d'une expérience passée traumatisante, le joueur tente d'oublier. Oublier qu'il a vécu quelques mois plus tôt sa plus belle aventure et son pire cauchemar simultanés. Oublier les nombreuses manettes brisées sur sa table en bois beige achetée au rabais dans une usine suédoise. Oublier ses extinctions de voix dues à une intelligence artificielle révoltante, car trop parfaite, de ses adversaires virtuels. Depuis, à l'autre bout du monde, un homme affiche un rictus moqueur en pensant aux victimes causées par le tsunami *Ninja Gaiden*. Non, M. Tomonobu Itagaki, surnommé le Mac Gyver nippon, seul être capable de vous faire hurler au chef-d'œuvre avec deux bouts de coton et un ballon de volley, ne se lasse pas du désespoir des autres. Et il ne compte pas s'arrêter de sitôt. La preuve ? Cette édition *Black*, véritable baromètre pour joueur nerveux... Bien plus qu'un simple jeu, il peut être considéré comme une prise de conscience : Jouabilité idéale, tactique à appliquer pour chaque affrontement, le joueur n'a aucune excuse et ne peut que constater son faible niveau devant l'écran rébarbatif du Game Over. Il fait ce qu'il peut, le bougre, mais ses réflexes ne sont pas suffisants. Machiavélique, *Ninja Gaiden* commence par attirer ses futures proies en affichant un graphisme toujours aussi sexy, limite proche de la génération 360, une fois connecté sur un écran haute définition non validé par votre banquier. Les habitués trouvent leurs repères rapidement pendant que les nouveaux venus investissent les lieux, les rétines toutes dilatées par la qualité de l'animation. Hayabusa, ninja de profession, court sur les murs, enchaîne les saltos entre deux façades »



↑ Entre deux versions, la belle en profite pour changer de visage.



↑ Le mode Hard enclenché, la garde sera votre seule alliée.

Xtra

ESPACE DÉTENTE
Parce que tout ninja mérite repos, Itagaki vous propose des challenges à la difficulté croissante, que vous pourrez tenter entre deux chapitres du mode principal. Battre un boss en temps limité, tuer cent ennemis avec une simple jauge de vie : notre homme a évidemment fixé ses propres règles et ne manque pas d'humour, vous verrez...



↑ Sans censure, la fête est plus folle... Chérie, ça va trasncher !

Cherchez l'erreur : Cette édition Black ne permet pas de garder ses armes et items, une fois le jeu achevé, pour recommencer l'aventure en adoucissant le challenge. *Ninja Gaiden* proposait l'option.

Victime de sa mode, Hayabusa enfile ce qui lui sied, en cuir de préférence...

Comme le « nonos » donné au chien pour bonne conduite, le maître Itagaki vous offre un nouveau costume si vous terminez son jeu en mode Normal, Hard, Very Hard et achevez son effroyable challenge de quarante et une missions. Prévoyez ensuite un long séjour en maison de repos.



↑ Quand Alma est de sortie, l'homme n'hésite pas à se mettre sur son 31.



↑ Un simple costume pour avoir achevé le mode Mission... Maigre récompense.



↑ Pour les fans de *DOA*, Hayabusa se montre sous son vrai visage.



↑ Des cinq costumes, l'original est le plus réussi. Question de goût...



↑ Tout ennemi a son point faible, prenez le temps de chercher.



↑ Un simple clic et votre stick droit aura l'option caméra 360°.



↑ Vos victimes changeront selon la difficulté choisie.



↑ Meilleure version ou pas, les joueurs laisseront l'ancêtre tranquille...



↑ Certains espéraient jouer avec les deux héroïnes, ils vont être déçus.

> « Hayabusa sème les têtes de ses patients pour égayer son vis-à-vis. »

» parallèles pour rejoindre les toits, et profite des barres horizontales pour tournoyer avec l'aisance d'un trapéziste slave. De quoi reléguer toute la royauté de Perse et autres " Néo "phytes sortis de la matrice dans un spectacle de cirque amateur. Ceinture noire du matraquage en masse, il repeint les sols couleur hémoglobine et sème les têtes de ses patients pour égayer son vis-à-vis. Un détail que nous autres, Européens, anciennement victime d'une terrible censure, apprécions d'autant plus. Il considère ses armes comme ses propres enfants et les dépose dès qu'il peut à l'école de la forge pour leur apprendre de nouvelles techniques. Diable, qu'il a fière allure avec son bâton tendu, autrefois disponible uniquement avec les packs téléchargeables *Hurricane Pack*. Deux add-on que l'on retrouve maintenant dispersés dans le mode principal selon la difficulté choisie, vous poussant par la même à terminer plusieurs fois le jeu pour débloquer les nombreux bonus. Itagaki, bon samaritain caché, a même implanté un dernier mode réservé aux « petits » joueurs que l'on débloque en mourant trois fois au premier stage. Ça s'intitule Mode Dog (on conseille toutefois de cacher sa sauvegarde pour éviter les moqueries...). *Ninja Gaiden : Black* a donc tout d'une grande. Beau comme un Dieu, svelte comme un ninja, à la prise en main immédiate et à l'intelligence artificielle toujours plus diabolique, le dernier-né d'Itagaki se définit comme le clone amélioré de son paternel. Et s'il ne peut guère attirer une ancienne clientèle réfractaire du moindre challenge, il comble les plus exigeants, les fans, et conforte sa place de leader sur le marché du jeu d'action.



Fantasme : Jeune prodige moulé dans le cuir, Itagaki a permis à la Xbox de s'épanouir. Le public se prend donc à fantasmer d'un éventuel *Ninja Gaiden 2* qui ferait de la peine aux autres produits 360.

Le verdict

Graphisme : Couvert de bleus, le joueur comprend dès lors qu'il vient de se prendre plusieurs heures de claques visuelles.

Son : Membres arrachés, têtes tranchées, notre ninja orchestre cette symphonie en sang majeur, avec talent.

Jouabilité : Les excuses sont nombreuses mais renvoient à une seule réalité évidente quand votre héros meurt : vous êtes mauvais.

Durée de vie : Mode Mission, plusieurs niveaux de difficulté, des tonnes de bonus... Certes, essayez déjà de le finir une fois.

En résumé

Ninja Gaiden prouve bien qu'il y a une vie après 39-45, les Skyline tunées et les gangsters décoiffés. À vous d'accepter son challenge masochiste.

19,5 /20



↑ Pensez vite et bien, sinon vous finirez avec une balle dans le ciboulot.

Brothers in Arms : Earned in Blood

Partir la fleur au fusil ? Déconseillé, c'est bientôt la saison du chrysanthème...

Texte : Thomas

- Dév. : Gearbox Software
- Éd. : Ubisoft
- Genre : Action/stratégie
- Live : 4 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Prix : Environ 50 €
- Site : www.brothersinarmsgame.com

Difficile, en même pas dix mois, de faire une suite digne de ce nom. Gearbox l'a compris et nous livre avec ce *Earned in Blood* un simple disque additionnel, comme cela se faisait à l'époque sur PC. D'ailleurs, ce n'est probablement pas un hasard si la mécanique de ce second *BiA* ressemble à celle d'*Opposing Force*, l'excellent add-on de *Half-Life*, développé par... Gearbox en 99. Là où l'on incarnait un marine dont l'histoire se déroulait au moment de celle du Dr Freeman, on dirige ici un soldat qui sera amené à croiser Matt Baker au cours de ses pérégrinations. Simple et efficace, ce système permet de resservir sans trop se fouler un contexte et une mécanique qui ont peu changé. Visuellement semblable à des jeux comme *Call of Duty* ou *Medal of Honor*, *Brothers in Arms* opte en revanche pour un aspect tactique assez prononcé. En plus de votre petite personne, il vous faudra commander une ou deux escouades en les plaçant au mieux selon la configuration du décor. Feus de barrage, contournements ou assauts calculés, vous devrez jongler avec les ordres pour progresser sans risquer votre vie et celle de vos hommes.



↑ Rouquin et balafré... le retour à la vie normale va être dur.



↑ Vous revivez le saut de *Brothers in Arms* dans la peau d'un autre gars.

Xtra

RÉCIT DE GUERRE
On ne peut plus originale, la mise en scène se fait presque exclusivement à coups de flashbacks dans lesquels Hartsock nous raconte ses missions alors qu'il papote avec un supérieur. De gros ralentis entre les moments d'action permettent à Red de répondre à une ou deux questions avant de continuer son rapport. Original, et passionnant.



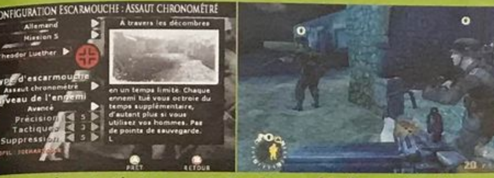
↑ Lors des ralentis, l'écran prend une teinte plutôt jolie.

Très sympa dans l'esprit. Mais le jeu a gardé la plupart de ses défauts et souffre d'un déséquilibre en matière de réalisme, ce qui rend l'expérience plus frustrante qu'autre chose. Les niveaux sont toujours aussi rigides et il est impossible de sauter une barrière de 50 cm si ça n'est pas prévu, alors que celle-ci offre une couverture infinie pour peu que l'on s'accroupisse derrière. De même, on ne peut pas demander à nos unités de couvrir un endroit précis comme dans *Full Spectrum Warrior*, et il est dommageable de ne pas parvenir à bouger une charrette qui fait office d'abris alors que rien ne devrait pouvoir l'empêcher. L'IA alliée fait parfois l'école buissonnière, et si la plupart de ses réactions sont crédibles, il lui arrive de »

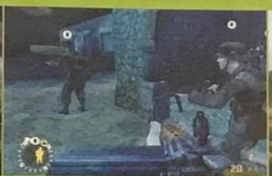
Fire in the... : Toujours aussi imprécis, le lancer de grenade aboutit une fois sur deux au massacre de votre unité. Le pire, c'est que, à part hurler, ils ne la renvoient pas et ne tentent même pas de fuir...

Même quand les balles ont cessé de siffler, l'ennemi est toujours là.

Le mode Escarmouche vous permet d'incarner Américains et Allemands dans des missions uniques entièrement paramétrables. Plusieurs styles de parties sont disponibles, du remplissage d'objectifs à la défense, en passant par l'élimination chronométrée de tous les ennemis de la carte. Ces missions sont aussi jouables en Coopération.



↑ Les paramètres et variantes augmentent sensiblement la durée de vie du jeu.



↑ Pour une fois, il est possible d'incarner un soldat du camp ennemi. Schneil !



↑ Difficile de progresser lorsqu'on est cerné. Il va falloir la jouer serrée.



↑ Ah, l'austérité de l'architecture allemande... Faites donc tout péter !



↑ Bon, qui c'est qui va me nettoyer ce foutoir maintenant ?



↑ Dire que ces deux cloches se croient à l'abri... Pool !



↑ Munitions infinies, puissance meurtrière... Faites-en bon usage !



↑ Envoyez-les au feu et récoltez les lauriers comme un chacal.



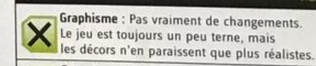
↑ C'est quoi ce sourire en coin ? J'ai un bout de salade ?

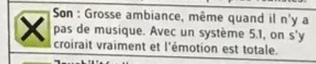
« Earned in Blood ressemble beaucoup plus à un disque additionnel à l'ancienne qu'à une véritable suite. »

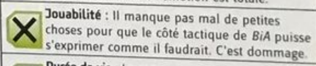
» désobéir à un ordre direct et de se ruer à l'attaque en faisant lamentablement foirer vos efforts de fin tacticien. Les ennemis s'en tirent beaucoup mieux et changent d'endroit sous la pression, mais les scripts restent un peu trop limités. Il est par exemple déconseillé d'attaquer un soldat à moins de quelques mètres, même lorsqu'il est totalement acculé, puisqu'il retrouve instantanément ses facultés et vous abat facilement. Le jeu n'encourage clairement pas l'initiative solitaire et choque toujours par son imprécision. Il arrive fréquemment que l'on rate son ennemi à 3 mètres à cause du recul ou d'un viseur opaque qui prend tout l'écran. Enfin, dernier défaut, la carte tactique (accessible via une pression sur Back) empêche de voir l'action ou le décor de manière optimale. On aurait aussi apprécié de pouvoir y manœuvrer ses troupes, mais *BiA* semble avoir décidé qu'il fallait toujours être au contact de ses hommes pour pouvoir leur donner le moindre ordre précis. *Earned in Blood* est donc un jeu frustrant car bridé et bridant, et il ne peut s'apprécier que si l'on suit précisément le chemin qu'il a tracé. Si le joueur obéit, la mécanique fonctionne grâce à l'ambiance incroyable et à des missions pour la plupart intéressantes. La réalisation, sobre mais efficace, fait que l'on se sent vraiment dans la peau d'un Red Hartsock quelque peu dépassé par les événements. Reste que le peu d'évolution fait que seuls ceux qui ont accepté et aimé *Road to Hill 30* apprécieront *Earned in Blood*.

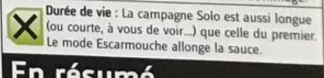
Medic ! Certaines missions, longues et difficiles, ne proposent pourtant pas de ravitaillement santé. Cet excès de réalisme nuit au jeu puisque la moindre blessure en début de partie compromet tout le reste.

Le verdict


Graphisme : Pas vraiment de changements. Le jeu est toujours un peu terne, mais les décors n'en paraissent que plus réalistes.


Son : Grosse ambiance, même quand il n'y a pas de musique. Avec un système 5.1, on s'y croirait vraiment et l'émotion est totale.


Jouabilité : Il manque pas mal de petites choses pour que le côté tactique de *BiA* puisse s'exprimer comme il faudrait. C'est dommage.


Durée de vie : La campagne Solo est aussi longue (ou courte, à vous de voir...) que celle du premier. Le mode Escarmouche allonge la sauce.

En résumé

Un bon add-on, mais certainement pas un nouveau jeu. Les principaux reproches faits à *RtH30* sont toujours là, et seuls ceux qui sauront passer outre prendront du plaisir avec cette pseudo-suite.

13 /20





Si cloner tu dois, virer les défauts tu devras, sinon ton entourage tu décevras...

Star Wars : Battlefront 2

Yoda nous avait pourtant prévenus : « De commencer vient la guerre des clones. »

Texte : Brandon

- Dév. : Pandemic
- Éd. : LucasArts
- Genre : Action
- Live : 32 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 à 4
- Prix : Environ 60 €
- Site : www.lucasarts.com

Xtra

IDÉE ET DEMIE
Belle initiative que celle de proposer un mode Solo annexe plus diversifié. Ainsi, vous commencerez par choisir votre camp avant de rejoindre une carte. Votre but est de récupérer ensuite les territoires ennemis en déplaçant votre vaisseau par case. Les points récoltés lors de la bataille débloquent des items utiles ou des classes de soldat. Bienvenu, on ne comprend pas pourquoi ce dernier est si court...

Il y a bien longtemps dans une galaxie lointaine, très lointaine, vivaient des fanatiques capables de débourser le moindre denier afin d'assouvir leur passion pour une double trilogie : six épisodes qui ne comptent, au final, que les déboires d'une famille mal organisée. Une femme qui accouche d'un fils - Anakin - dans un tel état d'ébriété qu'elle en oublie le nom du père et préfère parler d'Immaculée Conception. Un petit-fils mentalement dérangé - Luke - qui découvre que la femme qu'il convoite n'est autre que sa sœur jumelle, Leia, qui ne lui ressemble d'ailleurs pas... Bref, même avec la meilleure volonté du monde, les sitcoms américains des ménagères de moins de cinquante ans n'auraient pu trouver scénario plus complexe. Le phénomène *Star Wars* est donc lancé et il n'est pas étonnant de constater diverses adaptations en jeu vidéo pour prolonger l'aventure pad en main. En dépit d'une poignée de superbes exceptions telles que *KOTOR* ou *Republic Commando*, les adaptations oscillent entre le tout juste passable et le très déplorable. Voilà pourquoi, quand un titre tel que *Battlefront* arrive sur Xbox, on le traite avec respect. Les programmeurs ne se sont pas contentés de reprendre les cinématiques des films en posant Luke au milieu du décor. Ils ont tenté, au contraire, de vous faire vivre l'aventure avec des personnages secondaires. Un pari plutôt risqué, à une heure où les fans sont tous là à fantasmer sur »



À la masse, Windu se décide à attaquer un croiseur au sabre.


Les Jedis peuvent renvoyer les tirs, le timing est serré.


En bleu, vos unités restantes. Le camp adverse n'a pas ce problème.

Jedi Academy : Si beaucoup seront ravis à l'idée d'incarner nos moines futuristes, force est de constater qu'ils manquent d'entraînement vu leur panoplie limitée de coups. Dire qu'un droide est plus efficace...

L'histoire se répète encore et encore

Certaines critiques semblent prises à la légère. Ainsi, vous devrez ouvrir le menu Option pour passer de la vue à la troisième personne à la première. C'est d'un pratique !



Constat fatigant : il subsiste pourtant 2 touches vacantes...

On a au moins une plus grande visibilité avec cette vue.



Dans l'espace, le manque de visibilité sera votre pire ennemi.


Prenez un technicien pour pirater le moindre appareil.


Une balle dans la tête : même un droïde n'y résiste pas.


Tenez bon, le territoire sera bientôt à vous !

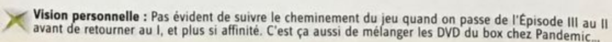

Les missions en Coopération ne sont pas au programme.

> « Le fan a l'impression de revivre les six épisodes sans les tribulations redondantes de la famille Skywalker. »

» les bouclettes d'Anakin ou sur ses maux respiratoires dans sa version obscure. Mais il en résulte un condensé de batailles frénétiques, aux commandes d'un bataillon de soldats et de divers appareils qui ont fait la renommée de cette double trilogie. Les seuls défauts notables concernaient le mode *Live*, particulièrement saccadé, et un manque certain de diversité en campagne Solo. Des défauts que l'on espérait atténués aujourd'hui : le sabre nous est hélas resté légèrement en travers de la gorge.
Après un générique déjà vu maintes fois, le joueur doit participer à une première bataille et opter pour un type de soldat qu'il pourra changer par la suite. Le soldat équilibré gère la situation avec une arme en rafale, un pistolet et quelques grenades. Le bourrin plus efficace au lance-patates réussit à venir à bout des gros chars. Le technicien peut réparer les robots ou pirater un appareil adverse pour vous permettre de le contrôler. Reste le tireur d'élite, le maître de la sulfateuse, ou encore l'heureux élu du jetpack qui peut atteindre des endroits haut perchés. Le principe est efficace, on regrettera simplement que, en changeant de soldat, le suivant se retrouve avec le même niveau de vie et munitions. Ça pousse à courir nu en plein milieu des tirs croisés pour mourir et retrouver un personnage avec l'inventaire rempli. Sur le terrain, votre rôle principal sera de récupérer les territoires ennemis. Un ersatz de Capture de territoire que l'on retrouve dans la majorité des FPS une fois connecté au *Live*, mais qui se retrouve ici comme l'élément attractif du mode Solo. Attractif... Nous n'irons peut-être pas jusque-là, ce principe surprenant dans *Battlefront* premier du nom se révélant aujourd'hui rébarbatif par son manque de diversité. Et ce n'est guère les quelques missions dans l'espace, dans un décor aussi large qu'une chambre de bonne, à bord d'un Tie Fighter et autre X-Wing mal huilés qui y changeront grand-chose. Les programmeurs l'ont sans doute remarqué puisque ces missions annexes sont facultatives.
Star Wars, c'est aussi la magie du sabre laser et des fameux Jedi. Là, en revanche, *Battlefront 2* tend à se rapprocher du côté »



À cause de l'IA défectueuse de vos troupes, vous êtes votre meilleur allié.


Vision personnelle : Pas évident de suivre le cheminement du jeu quand on passe de l'Épisode III au II avant de retourner au I, et plus si affinité. C'est ça aussi de mélanger les DVD du box chez Pandemic...



↑ Seul Anakin a la chance de briser la nuque de ses adversaires.



↑ Souriez, il est possible de zapper les duels dans l'espace.



↑ Les Jedi ont la capacité de se déplacer plus rapidement.



↑ Un singe brailleur, un contrebandier, pas de doute, on est dans Star Wars.



↑ Explosez plusieurs parties du croiseur pour en venir à bout.



↑ Dans l'antre de Jabba, Luke fait des siennes.



↑ En mode Conquête, accumulez des points pour acheter votre équipement.

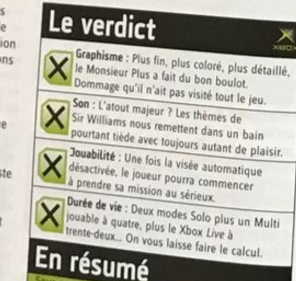


↑ De taille ridicule, Yoda est le Jedi le plus difficile à gérer.

» obscur et pioche dans le tiroir des idées faciles en ajoutant un florilège de stars pour impressionner la galerie. Ainsi, il est possible de contrôler Anakin, Obi-Wan option Mc Gregor, Windu, Yoda, Luke ou encore Darth Maul. Tout ce beau petit monde est là, comme pour cacher l'absence de réelles nouveautés et pour combler les lacunes d'un mode principal répétitif. Dommage, ils servent plutôt d'option, les autres soldats étant bien plus efficaces sur le terrain. En effet, le Jedi ne récupère pas de vie, se contente de courir dans tous les sens en faisant valser son néon, n'a pas d'attaque lointaine, hormis le lancer de sabre laser qui vous retire toute protection, et sa durée de vie est limitée. Après un certain laps de temps, l'écran indique qu'il vient de partir. Curieux, alors qu'il est avachi au sol...
Alors diable, qu'est-ce qui fait l'intérêt de ce deuxième opus ? Sans doute la qualité de son mode *Live*, qui est jouable à trente-deux . Les musiques envoûtantes de John Williams nous font oublier certains défauts liés à l'intelligence superficielle des ennemis et de vos troupes. Avec le nombre incroyable de planètes à visiter, le fan a ainsi l'impression de revivre les six épisodes sans les tribulations redondantes de la famille Skywalker et Cie. Son mode Bonus, qui donne à ce brouhaha d'actions, toujours assez bien organisé, quelques notions de RPG. Et sa beauté, même si l'on constate sur de rares tableaux comme l'Étoile noire que le chirurgien plasticien a mal fait son travail. Dans l'ensemble, on assiste plutôt à un clonage du premier *Battlefront* avec quelques ajouts intéressants, d'autres superficiels, mais que l'on peut heureusement esquiver. Difficile donc de ne pas apprécier son contenu dans l'ensemble. À l'inverse, il n'obtiendra aucune mention puisque l'effet de surprise est maintenant passé depuis fort longtemps. Reste à juger de la qualité du mode *Live*, qui pourrait largement rehausser le tout si le lag a suivi les conseils du philosophe Obi-Wan : « tu vas rentrer chez toi et penser à ton avenir... »

Xtra

IA RIEN ?
Quand on se retrouve avec deux collègues sur les côtés en renfort, qui tombent dans un ravin parce qu'ils n'ont pas changé de formation en traversant un pont, ou qu'une dizaine d'ennemis vous regardent sans broncher alors que vous les mitraillez depuis deux minutes, il est grand temps de se poser des questions...
Une solution, jouer en *Live* !



Le verdict

Graphisme : Plus fin, plus coloré, plus détaillé, le Monsieur Plus a fait du bon boulot. Dommage qu'il n'ait pas visité tout le jeu.

Son : L'atout majeur ? Les thèmes de Sir Williams nous remettent dans un bain pourtant tiède avec toujours autant de plaisir.

Jouabilité : Une fois la visée automatique désactivée, le joueur pourra commencer à prendre sa mission au sérieux.

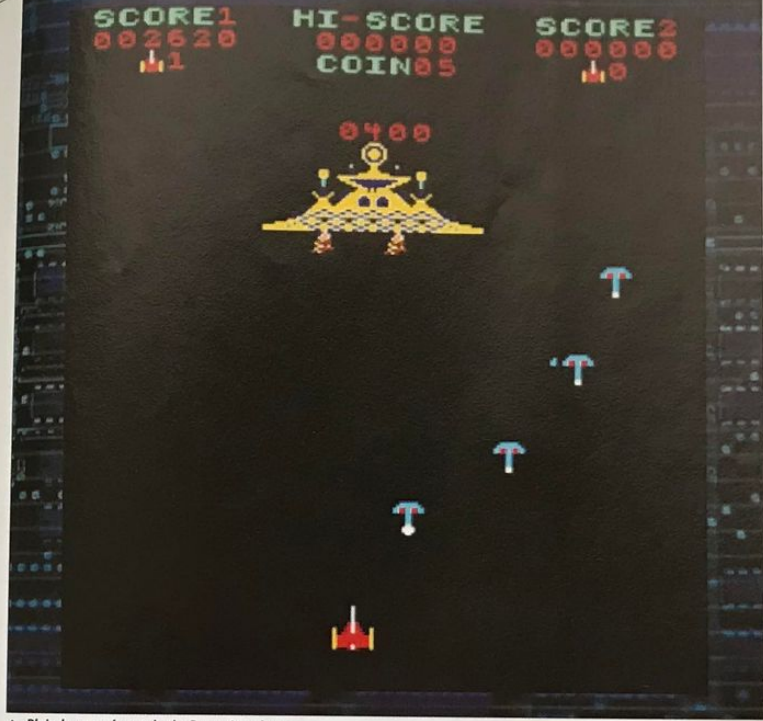
Durée de vie : Deux modes Solo plus un Multi jouable à quatre, plus le Xbox *Live* à trente-deux... On vous laisse faire le calcul.

En résumé

Sous ses airs de tutorial d'avant *Live* se cache un produit dynamique. Dommage qu'il soit trop proche du premier opus et vendu à plein tarif. Georges Lucas pas les prix...

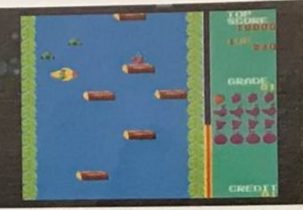
15/20

Petit rappel : La sortie de *Battlefront 2* devrait coïncider avec la sortie du DVD *La Revanche des Sith*. Le premier était sorti en même temps que le box de la première trilogie. Belle initiative commerciale.

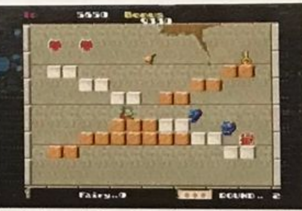


↑ *Pleiads*, resucée totale de *Space Invaders*.

↑ *Rygar*, ou comment prouver qu'un mythe peut devenir ringard.



↑ *Swimmer* et son gameplay au bord de la noyade.



↑ *Solomon's Key* : Sors ! Sors ! Prends la clé !



↑ *Tecmo Bowl*, un jeu idéal pour apprendre les bases du foot US.

Tecmo Classic Arcade

La nostalgie peut rapporter gros. Tecmo vient réclamer sa part.

Texte : Prune



Dév. : Tecmo
Éd. : Tecmo
Genre : Compilation
Live : Non
Nbre joueurs : 1 à 4
Prix : Environ 30 €
Site : www.tecmogames.com

La sortie de *Tecmo Classic Arcade* est un pari osé de la part de l'éditeur, celui-ci ne disposant pas, objectivement, de l'aura d'un Capcom ou d'un Sega en Arcade. En effet, si une compilation des meilleurs titres de ces deux derniers peut combler bon nombre de nostalgiques, le doute est permis lorsque cela vient de la part de Tecmo. Demandez à un joueur ayant connu les salles enfumées dans les années 1980 de citer des jeux marquants édités par cette société, deux titres reviendront sans cesse : *Ninja Gaiden* et *Rygar*. La série des *Ninja Gaiden* étant absente du fait de sa disponibilité dans le jeu éponyme sorti en 2004, il ne reste plus que *Rygar*. Et manque de chance, y rejouer aujourd'hui est pour le moins indigeste. Entre une réalisation quelconque, une maniabilité capricieuse et un intérêt absent, tout le mythe inspiré par le titre disparaît en un instant. Ce problème se retrouve sur quasiment tous les jeux composant cette compilation. Ainsi, sur les quatre shoot'em up présents, seul *Strato Fighter* (1991) se montre convaincant grâce à ses graphismes honnêtes et à ses idées anciennement novatrices, comme quand votre vaisseau pivote à droite ou à gauche pour que vous puissiez arroser indifféremment chaque côté. Dans la catégorie sport, *Tecmo Bowl* (1987 - football américain) s'avère très fun, ce qui n'est pas le cas de *Tecmo Cup* (1985 - football), sorte de *Kick Off* loupé. Quant à la catégorie Action/plate-forme, elle présente des jeux quelconques. Que ce soit le catastrophique *Swimmer* (1982) ou les sympathiques *Bomber Jack* (1984) et *Solomon's Key* (1986), aucun ne parviendra à retenir très longtemps l'attention du joueur, du fait d'une jouabilité approximative. Reste *Pinball Action* (1985) qui, avec sa physique de balle désastreuse, achèvera de dégoûter tout amateur de flipper. Vous l'aurez compris, sur les onze titres, seuls deux peuvent réellement contenter le nostalgique. Ce qui est très léger pour une compilation que l'on nous vante comme regroupant tous les classiques d'Arcade de l'éditeur. Un titre dispensable donc, que vous ne laisserez pas plus de cinq minutes dans votre Xbox. Mais il a au moins un mérite, celui de démontrer les progrès accomplis par Tecmo en termes de qualité et de créativité.

Xtra

MENUS
En vous aventurant dans les options, vous pourrez recadrer chaque jeu sur votre écran à l'aide de zooms, ceux-ci n'utilisant pas par défaut la totalité de la surface d'affichage disponible.
Le menu Galerie vous permettra de visualiser des artworks issus de chaque titre.
Une maigre consolation pour les malheureux acquéreurs de cette compilation.

Le verdict

Graphisme : Des graphismes honnêtes pour leur époque, gardant un charme certain pour ceux qui ont gâché leur adolescence dans les cafés.

Son : Bip, Bip, Blop... Des mélodies et bruitages quelconques issus d'un clavier Bontempi.

Jouabilité : La plupart des jeux présents sont difficilement praticables au pad Xbox. Gros point noir de cette compilation.

Durée de vie : Une éternité dans un rayonnage de magasin, pas plus de cinq minutes dans votre console.

En résumé

Rembourser son découvert bancaire, offrir un cadeau à sa moitié, acquérir le nom de domaine www.brandon.org, il y a tant de choses à faire avec 30 euros : évitez ce *Tecmo*.

07/20

Nostalgie : Fans de Capcom, une compilation regroupant les mythique *Final Fight*, *Ghost'n Goblins* et autres *Commando* arrive en novembre. Espérons qu'elle sera réussie.


Kameo
Elements of Power
Je peux être...
un yéti de glace
ou une plante boxeuse
ou une avalanche de rochers
ou un dragon de feu.
Cherchez moi et vous nous trouverez
Entrez dans la peau de Kameo et métamorphosez-vous à volonté en 10 redoutables guerriers des éléments. Partez à la découverte de territoires enchantés et débarrassez-vous du troll malfaisant Thorn et de ses sous-fifres : broyer, tabasser, carboniser, congeler, ruser, esquiver... Tous les moyens sont bons. La seule personne capable de rétablir la paix du royaume, c'est vous. Et vous ne serez pas trop de 10. xbox.com
Microsoft game studios
XBOX LIVE
© 2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Kameo, Elements of Power, Rare, le logo Rare, Xbox, Xbox 360, les logos Xbox, Xbox Live et le logo Xbox Live sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation ou Rare Limited aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Rare Limited est une filiale de Microsoft Corporation. * Le pouvoir des éléments.
XBOX 360



Les mutants font front commun pour lutter contre Apocalypse !

X-Men Legends II : Rise of Apocalypse

L'apocalypse arrive ! Seule une alliance des mutants pourra sauver la planète...

Texte : Fred

- Dév. : Raven
- Éd. : Activision
- Genre : Action/RPG
- Live : 4 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 à 4
- Prix : Environ 60 €
- Site : www.xmenlegends2.com

Revoilà le gang costumé du professeur Stan « X » Lee pour de nouvelles aventures ! Le premier épisode de ce qui est en train de devenir une saga culte nous avait agréablement étonnés et nous attendions beaucoup de sa suite. Un jeu X-Men sous forme d'action/RPG : une idée géniale et un hit à l'arrivée, grâce entre autres à une réalisation remarquable. Raven s'y colle de nouveau et, sans réelle surprise vu leur talent, arrive à faire aussi bien. Talentueux, donc : comment qualifier autrement le travail du studio du Wisconsin qui, juste via quelques petites touches supplémentaires, a su rendre son jeu encore plus attractif ? Le seul réel reproche que l'on puisse émettre peut être le manque d'évolution sur le fond : cela reste tout de même un *hack and slash* de luxe malgré des airs intellos. Cela dit, il s'agit du meilleur de sa catégorie et il remplit parfaitement sa tâche. Surtout, il dispose d'une licence en or pour le genre, celle de l'équipe de mutants la plus célèbre de la planète... qui, grâce à un subtil événement scénaristique, se verra adjoindre les forces de quelques stars de la confrérie des Mauvais Mutants ! Un scénario idéalement calibré (sauvez le monde), un casting de rêve, un studio compétent : difficile de naître sous de meilleures étoiles. *X-Men Legends II* ne souffre d'aucune tare, tant physique que mentale. Raven a effectué un travail de maître joaillier sur son moteur 3D, en éliminant les impuretés tout en ciselant la fluidité. *XMLII* offre à ses héros tout le potentiel pour qu'ils s'éclatent, littéralement ! La plupart du temps, ça ne sert pas à grand-chose, mais sachez que vous pouvez démolir tout, ou presque, à l'écran. Et ce de manière stylée selon le personnage choisi : Colossus arrache sans mal un placard pour le jeter sur ses cibles, Wolverine déchiquette à peu près tout (murs compris), Magneto repousse à distance d'énormes objets... On casse souvent des trucs par plaisir, juste pour se réjouir de la qualité de l'animation ! La montée en puissance de son personnage se ressent au fil des heures et, lorsqu'on »



Vous pouvez projeter les ennemis contre les murs si vous les saisissez avec la touche X.



Certains monstres vous font subir des malus, comme par exemple ces chiens de l'Enfer.



Les objets destructibles sont caractérisés par leur barre de vie.

Xtra

QUIZ
N'oubliez pas de faire le quiz présent dans chaque acte ! Ça rapporte beaucoup de points d'expérience, mais les questions deviennent vite ardues, donc révisez bien vos albums ! Un conseil, ne le passez pas dès que vous arrivez, mais attendez plutôt la fin de l'acte : de nombreuses questions font référence à des éléments du scénario.

X-Man : Premiers émois pour Ed : « J'ai entendu un truc tomber derrière l'armoire, j'arrivais pas à la bouger alors je me suis dit que je verrai le lendemain. » Et hop, une carte bleue laissée à l'hôtel... Trop de bière ?!

Mutations génétiques

Du mutant, il y en a pour tous les goûts ! Chacun dispose de pouvoirs, mais l'éventail s'étoffe copieusement par la suite. Les superattaques, notamment, sont encore plus efficaces et se combinent toujours aussi facilement. Équilibrez soigneusement vos points de compétences pour un maximum de dégâts.



Choisissez votre équipe en fonction des capacités de chacun.

Certains objets boostent vos caractéristiques comme il faut !

Vendez des objets pour acheter des points de compétence supplémentaires.

Pensez à regarder les modificateurs des objets avant de vous en équiper.



Seuls les personnages contrôlés par la console se soignent automatiquement...



Un coffre : dedans, vous trouverez de l'argent, des potions et des objets rares si vous avez de la chance.



Attention aux auras : les ennemis qui en sont équipés sont souvent plus vicieux !



Les points d'extraction vous permettent de vous rendre n'importe où en un éclair.



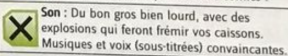
Vous pouvez employer un portail de téléportation pour retourner sur votre base.

« Scénario idéalement calibré, casting de rêve, studio compétent : difficile de naître sous de meilleures étoiles. »

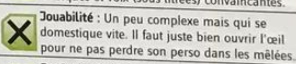
» atteint des niveaux décents, l'intérêt décuple. Le jeu a beau être linéaire au possible, on ne s'ennuie pas une seule seconde vu le rythme insensé de l'action. Pour la prise d'expérience, chaque monstre abattu rapporte des points se répartissant automatiquement sur les quatre personnages de votre groupe : pratique pour faire progresser la team idéale. Puisant ses sources dans le RPG, *XMLII* offre quelques petites subtilités qui l'empêchent d'être totalement bourrin. Par exemple, pour progresser vite et sans heurt, il vaut mieux porter un soin particulier à l'élaboration de son groupe plutôt que de le construire au feeling. Deux personnages cogneurs résistants (Colossus, Fléau) soutenus par un « lanceur de sorts » (Magneto) et un combattant à distance (Cyclope) seront beaucoup plus efficaces que quatre héros légers sensibles aux dégâts ! L'intelligence artificielle coachant les trois autres membres peut d'ailleurs être paramétrée individuellement : son efficacité vous surprendra sans pour autant cannibaliser vos propres actions. Enfin, on remarquera une gestion plus fine des personnages (objets dédiés, statistiques et pouvoirs). Avec ses cinq actes (comptez entre 3 et 4 heures l'unité), ses missions cachées, son système d'objets à collectionner et du Coopératif Live, *XMLII* fait aussi bien que son aîné et se propulse sans mal dans le top 5 des jeux d'action. Vite, la suite sur Next Gen !

Le verdict

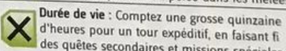
Graphisme : Un style comics dynamique couplé à un moteur 3D puissant : un festival visuel digne des meilleures planches de comics !



Son : Du bon gros bien lourd, avec des explosions qui feront frémir vos caissons. Musiques et voix (sous-titrées) convaincantes.



Jouabilité : Un peu complexe mais qui se domestique vite. Il faut juste bien ouvrir l'œil pour ne pas perdre son perso dans les mêlées...



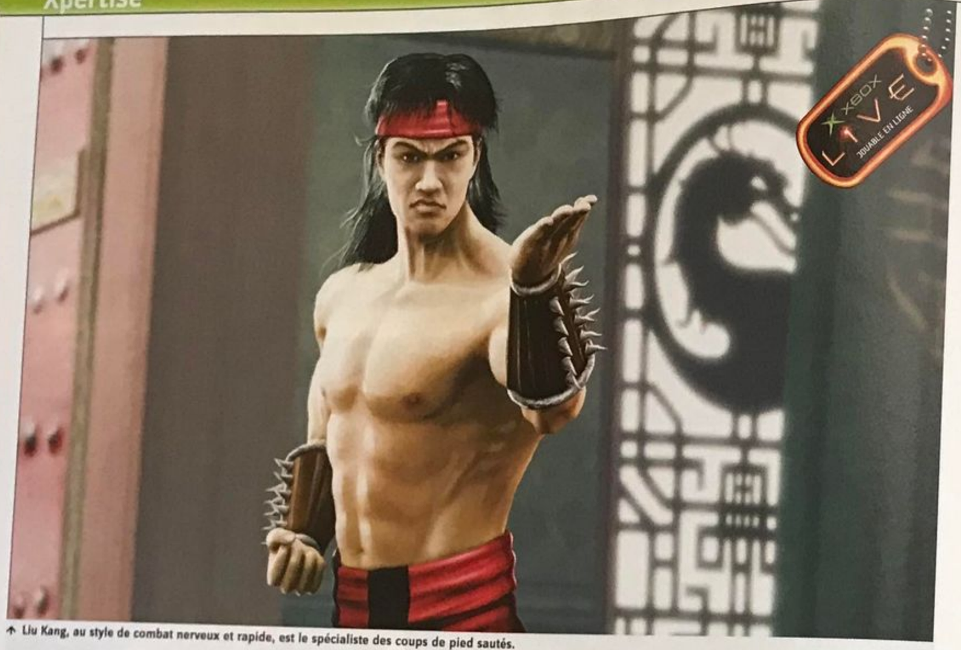
Durée de vie : Comptez une grosse quinzaine d'heures pour un tour expéditif, en faisant fi des quêtes secondaires et missions spéciales...

En résumé

Une excellente suite, fun et belle à regarder. On en a pour son argent, avec une pléthore de héros à utiliser, une aventure Solo haletante et une réalisation infernale. Incontournable !

17/20

X-Girl : Brandon a été diligenté d'une mission... ramener des canettes de boisson énergétique pour S&F. Il a été incapable d'en trouver dans les boutiques de Liverpool ! Vexé, Stéph projette de raser la queue du poney...



↑ Liu Kang, au style de combat nerveux et rapide, est le spécialiste des coups de pied sautés.

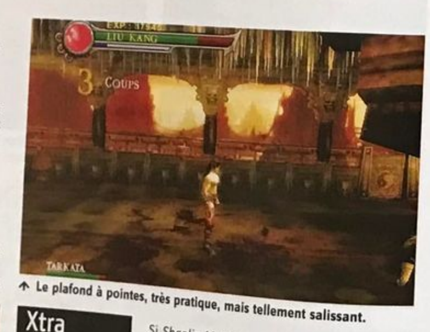
Mortal Kombat : Shaolin Monks

Mieux qu'au cinéma de quartier, une série Z saignante à point pour les nostalgiques !

Texte : Julien Lemarchal

- Dév. : Midway
- Éd. : Midway
- Genre : Action
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1 à 2
- Prix : Environ 60 €
- Site : http://mkmonks.com/

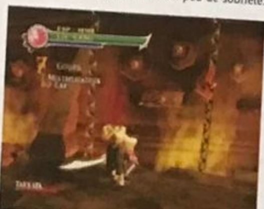
À une époque pas si lointaine où les jeux de baston en 2D étaient encore au top de la « désirabilité », Midway avait marqué à la fois les esprits des joueurs et ceux des censeurs. *Mortal Kombat*, c'était tout simplement le jeu de combat le plus violent et le plus gore jamais vu ! Arrachage de colonne vertébrale et explosions d'hémoglobine, avec des graphismes quasi « photoréalistes » pour l'époque, il n'en fallait pas plus pour faire un hit. Depuis, la licence mûrit avec plus ou moins de bonheur, et sa dernière évolution est certainement la plus intéressante. Passer du combat classique à l'action/aventure est un choix judicieux qui aurait dû être fait il y a longtemps, tant la série s'y prête bien. Ne vous attendez pas à des miracles question scénario : quand il s'agit de couper des têtes, on n'a pas besoin de justification. Certaines cinématiques frôlent le ridicule, mais c'est certainement pour atténuer la violence des actions à l'écran. Deux personnages sont jouables, d'autres sont à débloquer (Sub Zero et consorts), mais leur parcours ne diffèrent pas, contrairement au style de combat. On recommandera Liu Kang aux fans de Bruce Lee avides de petits cris, et Kung Lao à ceux qui préfèrent un peu de sobriété.



↑ Le plafond à pointes, très pratique, mais tellement salissant.



↑ Un chapeau volant aux bords acérés, c'est la touche Kung Lao.



↑ Prenez une épée pour rendre le combat un peu plus violent.

Xtra

DÉCOR MORTEL
Tout objet du décor un peu contondant peut être utilisé pour empaler un ennemi. Jouissif, certes, mais pénalisant, car aucun point d'expérience ne vous sera accordé. Normal, sinon ça serait trop simple !

Si *Shaolin Monks* propose ponctuellement des phases de plate-forme, l'essentiel du jeu est porté sur les moments d'action brute. L'exploration est aussi privilégiée, puisque l'obtention régulière de nouveaux pouvoirs vous permettra de revisiter certaines zones pour y découvrir des secrets. Et des secrets, le jeu en est plein ! *Shaolin Monks* a été conçu avant tout pour faire plaisir aux fans de la série, et multiplie les clins d'œil (parfois obscurs) et les références aux anciens épisodes. Pour ce qui est de la jouabilité, on trouve les bases du genre beat'em all, auxquelles s'ajoutent les spécificités de la série. Le joueur dispose d'une panoplie »

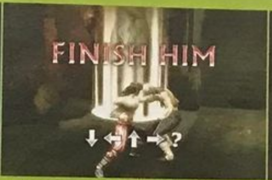
Casting de stars : Sub Zero, Reptile, Kitana, Raiden, Johnny Cage, Scorpion, Baraka, Goro... bons ou méchants, ils sont tous là ! Certains font même office de boss... on vous laisse découvrir lesquels.

De l'art de se débarrasser des ennemis... Attention, ça va trancher !

Multipliez les combos pour remplir la jauge en haut à gauche. Vous pouvez alors placer une Fatalité, ou continuer à placer des combos pour infliger une Brutalité. Soyez encore un peu patient, et assénez une Multalité, qui élimine tous les ennemis alentour ! Attention, certains sont insensibles à ce type d'attaque.



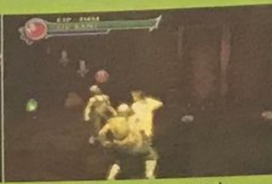
↑ Commencez par enchaîner les coups en passant d'un ennemi à l'autre.



↑ Appuyez sur la touche blanche pour lancer la séquence de Fatalité.



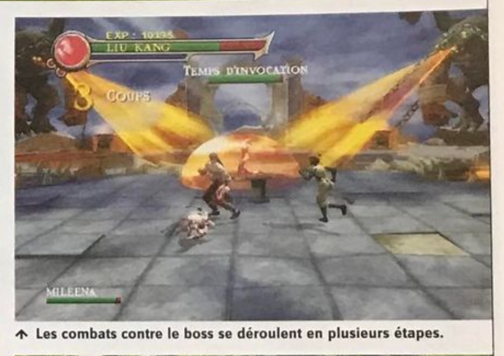
↑ Les Multalités coûtent cher, mais éliminent tous les ennemis proches.



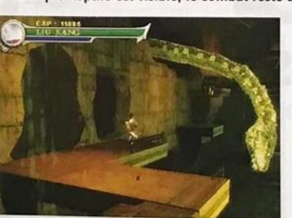
↑ Le mode Rage vous permet de disposer de capacités surpuissantes.



↑ Tant que Reptile est visible, le combat reste assez simple.



↑ Les combats contre le boss se déroulent en plusieurs étapes.



↑ Cette phase de plate-forme vous demande d'éviter le serpent.



↑ Un clin d'œil aux premiers épisodes... Les fans apprécieront.



↑ Le décor regorge de pièges pour embrocher vos ennemis.

« Seul, on s'amuse, mais c'est surtout à deux que le système de combat montre ses atouts. »

» d'attaques (pieds, poings, à distance), et d'autant de coups spéciaux. Le blocage, la projection ou l'utilisation d'éléments du décor sont également prévus. On obtient une jouabilité très dynamique, au sol comme dans les airs, qui offre de nombreuses possibilités de combos. Fidèle à la série tant dans son aspect (la violence) que dans sa maniabilité, le système de combat se prend en main facilement, mais demande du temps pour être bien maîtrisé. Seul, on s'amuse, mais c'est surtout à deux que le système de combat montre ses atouts. Ainsi, les amateurs de binôme seront ravis puisqu'ils pourront projeter l'ennemi vers leur coéquipier, qui le lui renverra d'un uppercut ! Une vraie partie de tennis ! Qui plus est, de nombreuses énigmes ne peuvent être résolues qu'à deux joueurs. En Solo, les énigmes sont plutôt du genre saignant, et le plus souvent à base de projections. Balancez un ennemi sur un mur pour le briser, sur une catapulte pour déclencher une réaction en chaîne, et ainsi de suite. Mais le meilleur reste quand même la possibilité d'achever les adversaires au cours d'une attaque finale sanguinolente. Fatalité, Brutalité, et même « Multalité » (tuer tous les ennemis d'un coup) : ces coups demandent une maîtrise indispensable, autant pour le plaisir des yeux que pour l'efficacité. Forcément répétitif, le jeu atteint néanmoins l'objectif simple qu'il s'est fixé : distraire le joueur en rendant hommage à la série. On notera que pour apprécier pleinement le résultat, être fan de la série et avoir un ami sous la main sont des prérequis indispensables.

XP : À quoi ça sert de démembrer ses ennemis si on n'en retire rien ? Les Fatalités vous apportent un bonus d'expérience, qui vous permettra d'acheter des combos et autres coups spéciaux.

Le verdict

Graphisme : Agréable à l'œil, le moteur de jeu est acceptable sans offrir de performances exceptionnelles, et l'animation est fluide.

Son : Des musiques tirées des premiers épisodes pour la nostalgie, et des doublages à deux euros assurent un effet bien kitsch !

Jouabilité : Malgré la panoplie de coups assez large et les combos, il manque quelque chose. Perfectible pour ce qui est de la plate-forme.

Durée de vie : On fait vite le tour de l'aventure principale, mais débloquer tous les secrets peut vous occuper un certain temps.

En résumé

Mortal Kombat ne révolutionne pas le monde de l'action, mais délivre une performance agréable qu'on conseillera surtout aux amateurs de coop' et aux fans de la série.

14/20



↑ À force, on ne sait plus trop qui de la voiture ou de l'agent s'est trompé de film...

007 : Bons Baisers de Russie

Flambeur, paresseux, négligent, bouché... Là, James vous êtes un peu trop incorrigible.

Texte : Fab

- Dév. : Electronic Arts
- Éd. : Electronic Arts
- Genre : Action
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1 à 4
- Prix : Environ 60 €
- Site : www.eagames.com

Certaines licences sont éternelles, mais ça ne les rend pas immuables. En quarante ans, le vieux 007 a tellement changé de visage qu'on pourrait le prendre pour un Big Jim agent secret. Inutile de se voiler la face : la meilleure était la première, de loin, et, même de près, les traits de Sean Connery se montrent toujours parfaits pour faire bonne figure. Pourtant James n'a pas la pêche géante qu'on lui prêterait volontiers. En matière de ciné aussi, il s'emmêle la bobine. Contrairement à lui, l'adaptation de *Bons Baisers de Russie* est très libre, et si la narration en elle-même s'avère bien cousue, les nombreuses séquences inédites et les gadgets importés dont ce 007 est bondé relèvent plutôt du remake arrosé – voire de la compilation – que de l'adaptation. Les scènes les plus symboliques du métrage de feu Terence Young, dont ce titre s'autoproclame le « Director's Cut », figurent bien au montage, mais ont justement tendance à s'en tenir aux symboles. À force de retouches et de garniture « faste Bond » généreusement étalée par souci de tout remettre au goût du jour, les dialogues tirés de l'œuvre originale font indéniablement plaisir à retrouver, mais tombent parfois à la limite du hors sujet (!). Au passage, certains clins d'œil coquins se sont éclipsés ou assagis, émasculant le titre du cachet « Bond age » auquel les sentimentaux de l'ère Connery se sont attachés. Un sacrifice que l'on ignorerait volontiers, dans la mesure où la note de bonnes intentions visait évidemment plus large que la seule clientèle d'un film de 1963, si les développeurs des précédents *James Bond* avaient mis autant de zèle à réactualiser leur propre recette. »



↑ Visages et expressions demeurent la principale vitrine du jeu.

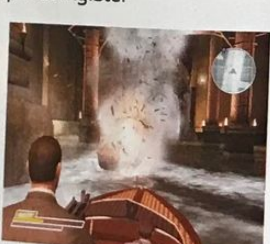


↑ La scène du camp de gitans est là, mais sans sa chute coquine !

Xtra



ÉVOLUTIONNAIRE
Histoire de motiver le joueur à faire les choses proprement, des « points de recherche » viennent récompenser fouineurs et bons tireurs. Ils permettent d'améliorer chaque pièce de votre arsenal, qu'il s'agisse d'une arme ou d'un gadget de Q (montre laser, pistolet étourdissant, etc.).
Les nombreuses fusillades encouragent à se pencher en priorité sur le stock maximal de munitions et le gilet pare-balles.



↑ De nombreuses séquences inédites ont été intégrées au scénario.

Faux Bond : Après tout un tapage sur son identité, le nom est tombé, et sans doute pas mal de bras avec. C'est donc Daniel Craig qui incarnera 007 dans *Casino Royale*, et plus si affinités.

Une version Director's Cut plutôt bien remplie en œufs de Pâques.

La légendaire Aston Martin de *Goldfinger*, le jet-pack d'*Opération Tonnerre*, la montre laser, le Q-Copter... On pourrait s'interroger sur la place de l'œuvre originale, car *Bons Baisers de Russie* tient presque autant de tous les autres films de l'agent secret ! Reste que sur le plan ludique, la compilation est plutôt festive.



↑ Le jetpack est très maniable, et assure même de bonnes parties en Multi.



↑ Au moins, les niveaux offrent souvent l'occasion d'utiliser ses gadgets.



↑ La DB-5 atterrit à Istanbul de façon assez peu crédible, mais bon...



↑ Le Q-Copter est salvateur, pour peu qu'on trouve les failles du décor.



↑ Certains affrontements gardent un côté « old school » plaisant.



↑ Les « instants 007 » sont toujours là, quoique moins fréquents.



↑ L'infiltration est assez sommaire, mais n'est jamais obligatoire.



↑ Les combats se résument à presser à temps la touche indiquée.



↑ La DB-5 est solidement blindée, mais part facilement en sucette.

« Les nombreuses séquences inédites et les gadgets importés relèvent plutôt du remake arrosé que de l'adaptation. »

» Or, *Bons Baisers de Russie* semble s'appliquer essentiellement sur l'enrobage, tout en conservant plusieurs défauts déjà observés dans *Quitte ou Double*. Ainsi, le nouveau moteur de jeu permet aux phases en véhicule de s'intégrer harmonieusement à l'action, sans forcément les rendre moins brouillonnes ou anecdotiques. Le système de ciblage automatique, inspiré mollement de *Dead to Rights*, demeure tout aussi perfectible : l'ennemi sélectionné n'est pas toujours le plus menaçant, sujet de léger désarroi lorsqu'un ours soviétique s'obstine à ruiner, à coups de fusil au bout bien portant, les derniers travaux de Q en matière de protection pare-balles. Pour autant, la difficulté plutôt bien étudiée n'a rien d'insurmontable, et le côté évolutif de l'arsenal fourni de l'agent secret motive le joueur à s'appliquer, voire à refaire certaines missions pour récupérer le maximum de points de recherche. Bref, une version moins remaniée que rhabillée de *Quitte ou Double*, ce qui suffit à en faire un produit propre, fonctionnel et même agréable, mais pas véritablement à la hauteur de l'événement. De la participation exceptionnelle de Sean Connery au concept, en passant par un Multi somme toute fort sympathique mais évidemment non jouable *online*, *Bons Baisers de Russie* sous-exploite chacun de ses atouts de façon assez exaspérante. Un titre correct, qui à défaut d'hommage reste un vibrant dommage.



Le verdict

Graphisme : Modélisation des visages excellente, décor assez beau – de loin –, mais des textures parfois sommaires. Un portage, quoi.

Son : Les musiques sont à la hauteur, mais la VF décevante creuse l'écart avec la VO, qui profite de la voix de Sean Connery.

Jouabilité : « James, vous êtes un peu rigide... », résume la situation. Le système de ciblage semi-auto n'est pas toujours au point.

Durée de vie : Pas bien résistant, complètement linéaire, mais assez fourni et un peu mieux dosé qu'avant. Le Multi est sympa quoique obsolète.

En résumé

James a assez d'allure et de sens du rythme pour remplir sa mission, mais semble si inconscient de son potentiel qu'il en devient irritant. Une édition collector, mais pas ultime.

13/20

Making off : Vu le casting du jeu, on espérait quelques bonus et interviews intéressants, mais les deux seules vidéos à débloquer sont de vieux trailers de qualité médiocre. Un coup manqué.


Tre et la bande des Outlawz au grand complet posent pour la photo de famille.


Tre tague pour marquer son territoire ou pour défier les bandes rivales.



Une fenêtre s'ouvre et vous renseigne sur les actions de vos potes.


Quand Tre est ivre, le joueur à l'estomac fragile le ressent aussi.


Les arènes de combat permettent de vite gagner argent et respect.


Il existe deux façons de lancer les objets : directement ou en visant.


Les situations sont plutôt caricaturales et l'humour assez lourd.

Crime Life : Gang Wars

Dans les bas-fonds de Grand Central, le crime ne paie pas… de mine !

Texte : Sam

- Dév : Konami
- Éd : Konami
- Genre : Action
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1
- Prix : Environ 45 €
- www.konami-crimelife.com

Décidément, en 2005, ça fait branché de jouer les gangsters, manette à la main. Et au vu des plannings à venir, ce phénomène n'est pas près de se terminer. Chaque éditeur envoie sa bande à la conquête de ce territoire très prisé qu'est le salon du joueur. Chez Konami, le petit soldat se nomme Tre, une jeune recrue des Outlawz, dont l'ambition première se résume à devenir le boss de Grand Central. Pour y parvenir, il doit se faire une solide réputation, un nom craint par la racaille locale. Et dans la rue, le respect s'obtient, dans un premier temps, à l'aide de ses poings à coups de combos dévastateurs, d'objets violents toujours identifiés et de mises à mort sanglantes. Dans un second temps, il faut gagner la confiance de ses chefs et de la communauté en remplissant des missions précises. Au début, par exemple, Tre s'attaque à un petit truand qui frappe des femmes et à un riche promoteur qui exploite la pauvreté des gens du quartier. Il s'improvise même transporteur de fonds pour commerçant racketté. Cela dit, rien ne l'empêche de se promener librement, de taguer les murs, de dévaliser quelques magasins pour de l'argent ou de se prendre une pizza chez Joe pour refaire le plein d'énergie. Sur le papier, *Crime Life* a de quoi séduire une certaine catégorie de joueurs. Mais ces derniers déchantent assez vite une fois au cœur de la jungle urbaine. Pendant les bastons, l'action devient rapidement confuse. Savoir sur qui on frappe ou qui nous défonce s'avère parfois impossible. Sans compter que les collisions entre personnages laissent à désirer. Ne parlons pas de la caméra bien trop souvent prise en défaut. En fait, le vrai crime, c'est l'IA, très déséquilibrée et énervante au plus haut point. Non seulement vos camarades, des durs de durs plutôt mous du cerveau, ne suivent pas toujours vos instructions, mais ils se révèlent faibles. À l'inverse, un simple vendeur peut vous laisser sur le carreau en quelques coups. Puis, l'agacement laisse place à l'ennui, l'action se répétant encore et encore. Et que dire des dialogues caricaturaux au possible ? La bande-son, quant à elle, devrait plaire aux fans de hip-hop et, particulièrement, des *D12*. Ce qui ne suffit pas, hélas, à faire de *Crime Life* un concurrent sérieux, face à des titres en provenance de développeurs maîtrisant déjà le sujet sur le fond et sur la forme.

Xtra

SUPPORT DE LUXE
Célèbre collectif hip-hop de Détroit, les *D12* ont non seulement participé à la bande-son du jeu, mais les potes d'Eminem ont poussé la collaboration jusqu'à prêter leur voix et leur physique à des personnages. Il est même possible de débloquer leurs interviews en réussissant certains objectifs. Malgré tout, leur présence ne suffit pas à remonter le niveau général de *Crime Life*.




C'est fou comme les femmes peuvent être dangereuses dans une cuisine.

Le verdict



- **Graphisme** : Les modélisations et les textures moyennes ne font pas dans l'originalité. L'animation des mises à mort s'en sort mieux.
- **Son** : Du bon son hip-hop pour ponctuer l'action. Par contre, il aurait fallu passer à tabac le dialoguiste pas vraiment inspiré.
- **Jouabilité** : Tre dispose de nombreux combos et coups spéciaux. Dommage que dans l'action, on passe son temps à bourriner les boutons.
- **Durée de vie** : Gravir les échelons du gangstérisme prendra du temps. Mais avec l'aspect répétitif et brouillon de l'action, l'envie manque.

En résumé

Crime Life essaie de se taper l'incruste dans un domaine où d'autres ont déjà fait leurs preuves. Seule la bande-son est vraiment excellente. Mais 45 euros, ça fait cher la compil' de rap !

06/20

Rap Français : Vous ne connaissez pas Stylbik, le seul rappeur français présent sur la bande-son de *Crime Life* ? Normal, le lascar sévit chez ses cousins germains dans les faubourgs de Francfort.

F.C. Manager 2006

Entraîneur de foot : un métier, un sacerdoce, un survêt' !

Texte : Ghislain

- Dév : Codemasters
- Éd : Codemasters
- Genre : Gestion
- Live : 2 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Prix : Environ 45 €
- Site : www.codemasters.fr

Voilà la coutume dans le petit monde du football : quand une équipe ne tourne plus rond en championnat, son entraîneur est viré. Par contre, les joueurs, le staff technique ou même la direction subissent rarement la remise en cause. C'est un petit peu ce qui est arrivé à *F.C. Manager* cette année. Sous ce nouveau titre assez roublard (faisant penser à *Football Manager*, « la » simulation du moment sur PC) se cache en fait notre bon vieux *Roger Lemerre* version 2006. Ce changement de patronyme aurait pu être l'occasion d'un profond remaniement d'une série qui a la fâcheuse tendance de se répéter d'année en année. Mille fois hélas, si *F.C. Manager* s'accompagne de quelques améliorations, il n'y a rien de bien révolutionnaire dans ce nouvel opus. Il s'agit toujours d'un jeu de management pur et dur où vous jonglez entre des tableaux et des menus, par ailleurs assez indigestes, pour composer vos équipes et affronter les autres clubs. Seule la négociation des transferts - un peu plus pertinente - et la conception des entraînements - plus fouillée - maintiennent l'illusion d'une édition différente de celle sortie en 2005. En ce qui concerne les matchs, ils sont toujours vus dans une 3D un peu poussive qui ferait pleurer un adepte de FIFA ou PES. Il y a bien quelques progrès du côté de la modélisation de la pelouse ou des stades, mais dans l'ensemble les rencontres sont ternes et mal animées. Pire, malgré une large palette de stratégies et de tactiques, les équipes donnent souvent l'impression de passer outre vos consignes et d'appliquer bêtement les mêmes actions de jeu stéréotypées. Pas une catastrophe, mais il est quand même dommage de retrouver les mêmes défauts que l'an dernier vendus au prix fort.



Le moteur 3D des matchs est en progrès, mais pas la tactique !

Bonne nouvelle pour les comptables : il y a plein de tableaux.

Xtra

FASHION VICTIME
S'il y a un endroit où l'élégance et le bon goût sont de mise, c'est bien sur le bord d'un terrain de football. Dans *F.C. Manager 2006*, vous pouvez créer votre manager de la tête aux pieds en choisissant quelques coupes de cheveux affreuses, des survêtements venus tout droit de la Pologne de 1923 ou des vestes en mouton doublées façon Luis Fernandez. De quoi rêver pendant les cinématiques !

Le verdict

- **Graphisme** : Quelques progrès pour les matchs en 3D malgré une animation hésitante. La partie « tableaux » reste assez lisible.
- **Son** : Un morceau de pop qui tourne en boucle, un brouhaha insupportable pendant les matchs. Vive le silence !
- **Jouabilité** : Toujours la même interface lourdaude et pas toujours pratique. Le jeu s'en trouve très haché.
- **Durée de vie** : Le point fort du genre. Si vous êtes prêt à voir Guingamp champion d'Europe en 2034, c'est un jeu sans fin.

En résumé

Les améliorations et les petits ajouts ne suffisent pas à rendre cet opus 2006 indispensable, même si l'on apprécie toujours la remise à jour de la base de données.

12/20

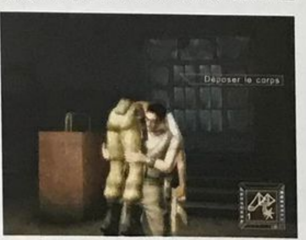
Cold War

Mac Gyver au pays des soviets, ça tourne très vite en série B.

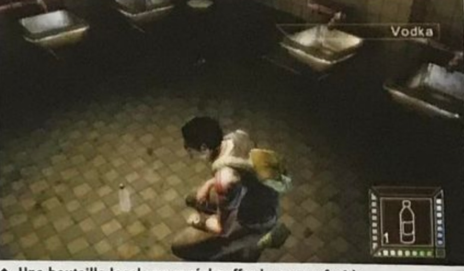
Texte : Hervé

- Dév : Mindware
- Éd : Dreamcatcher
- Genre : Infiltration
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1
- Prix : Environ 30 €
- Site : www.coldwar-game.com

La guerre froide. Pas celle de Findus contre Picard, non, celle qui voyait les USA et l'URSS se chamailler à coups d'ogives nucléaires. C'est dans ce contexte charmant que Matthew Carter, un reporter américain, se retrouve mêlé à un complot au cœur même du Kremlin. Bien vite arrêté, évadé et pourchassé (un grand classique), il va devoir démêler les nœuds d'une intrigue pourtant pas si serrés que ça. Matthew, fidèle à sa profession, s'essouffle après deux secondes de course, joue des poings comme un pied et ne connaît que son briquet comme arme à feu. Il lui reste cependant sa jugeote et une admiration sans bornes pour Mac Gyver. C'est en effet un jeu d'infiltration version « débrouille » que nous livre Mindware. Exit les gadgets *high tech* : vous devrez faire les poubelles pour construire mines, « flashballs » et autres réjouissances avec une bouteille en plastique, une boîte de conserve et un flacon d'éther. Même la star du petit écran n'avait pas osé nous faire ce coup-là ! Sous cette approche originale, on découvre cependant un titre d'une platitude irréprochable. Aucun rythme dans votre périple et les niveaux fades (même si les bureaux du KGB et Tchernobyl ne sont pas connus pour leurs défilés de clowns), qu'on parcourt dix fois dans tous les sens, n'y arrangeront rien. Ne comptez pas non plus sur le stress quand vous frôlez vos ennemis, tapi dans l'ombre : affublés d'un QI de bulot peu frais, on se lasse vite de les piéger malgré un arsenal varié, d'autant que la charge frontale de ceux-ci n'est pas découragée. Un comble pour ce genre de jeu ! Associez à cela certaines animations franchement comiques, et vous obtenez un cocktail à l'arrière-goût peu engageant, que vous bouderez avec raison.



Même assommé, le Spetsnaz reste attaché à son arme. Ridicule.



Une bouteille locale pour réchauffer la guerre froide.

Xtra

SPETSNAZ
Pendant la guerre froide, ces forces spéciales surentraînées, réputées pour leurs missions obscures, étaient redoutées par tous les pays dans le giron de l'ex-URSS. Dans *Cold War*, même s'ils sont vos « pires » adversaires du jeu, seules leurs armes sont redoutables. Croiser une de vos victimes agonisant au sol ne les empêchera pas de continuer leurs patrouilles tout en sifflotant…

Le verdict

- **Graphisme** : Plutôt propre quand le vide ne règne pas, *Cold War* se permet même une caméra rayon X assez réussie.
- **Son** : Ne comptez pas sur les musiques « série TV » et l'environnement sonore pour appuyer l'ambiance du jeu.
- **Jouabilité** : La prise en mains est bonne, vous ne serez pas gêné pour mettre en place vos pièges ou charger arme au poing !
- **Durée de vie** : Relativement court et répétitif : vous finirez en soupirant suffisamment pour ne pas vouloir y revenir.

En résumé

De trop maigres atouts en poche, *Cold War* réussi donc à n'innover en rien tout en faisant bien moins qu'une concurrence en pleine forme, qui peut donc dormir tranquille.

08/20

Malédiction : Il ne fait pas bon être sur la jaquette d'un jeu de management. Jacques Santini, Didier Deschamps et Roger Lemerre ont tous été éjectés de leurs clubs ou équipes après avoir figuré sur une boîte de jeu !


2020. RIEN N'ÉCHAPPE AU CONTRÔLE DES GRANDES FIRMES. OU PRESQUE.
16+
Microsoft game studios
XBOX LIVE
PERFECT DARK ZERO
™
perfectdarkzero.com
XBOX 360

SéleXion Sport

Désormais, pour ne plus se tromper, nous vous proposons une sélection des meilleurs titres par catégorie. Maintenant, plus d'excuses pour éviter les Xcrécrable et se jeter sur les Xplosif et À voir !

XPLOSIF

Du dimanche ou assidus, sur Xbox, tous les sportifs peuvent trouver un terrain à leur mesure et tenter de devenir champions ! Dans le haut du panier, les numéros un mondiaux toutes catégories confondues sont au top de leur forme, prêts à vous faire suer de plaisir !

AMPED 2 Prix actuel : Environ 40 €

Un rail de poudreuse vous tente ? Préparez les planches pour des descentes vertigineuses mémorables. Accessibles à tous les riders, grisant visuellement et intense en envolées acrobatiques, le trip ultime de la glisse se partage en *Live* jusqu'à huit !



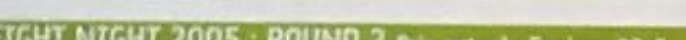


FIFA FOOTBALL 2005 Prix actuel : Environ 30 €

Le foot-caviar joue sa meilleure saison. L'édition 2005 a gagné du terrain en profondeur de jeu et en convivialité avec ses compétitions à quatre. Puisque la cuvée 2006 pas gaie « ramouille », autant garder sa barrique ou se la procurer à moitié prix.







FIGHT NIGHT 2005 : ROUND 2 Prix actuel : Environ 60 €

Impossible à abattre, le champion du gnon réglementé conserve sa couronne, et elle lui va comme un gant ! Plus en jambes, en profondeur et en subtilités tactiques en et hors combat, le noble art a tout pour devenir populaire, à part le *Live*…





JET SET RADIO FUTURE Prix actuel : Environ 25 €

Guerre des gangs de riders taggers, utilisation optimisée des environnements urbains, bande-son surboostée et prise en main très intuitive sont les atouts de *JSRF*, le jeu de roller extrême où l'on ne se fait pas rouler !





PRO EVOLUTION SOCCER 5 Prix actuel : Environ 60 €

Alors même que la concurrence décline, la simulation de Konami creuse l'écart par son réalisme toujours plus extrémiste. L'entraînement est de mise, de même qu'une petite remise à niveau pour les habitués de l'édition précédente.





TIGER WOODS PGA TOUR 2006 Prix actuel : Environ 60 €

Le tigre des greens a encore mangé du lion ! Plus pointilleux qu'à ses habitudes, il réalise un parcours sans faute : modes de jeu plein le caddie, personnalisation extrême du golfeur, contrôle du club plus précis et enfin le mode Online tant réclamé.





TOP SPIN Prix actuel : Environ 25 €

À la volée ou en fond de court, *Top Spin* assène des coups décisifs de têtes de séries indétrônables. Sa technique irréprochable et sa richesse de jeu en font aussi le maître incontesté des courts sur le Xbox *Live* !





SSX ON TOUR Prix actuel : Environ 60 €

Toujours à confondre poudreuse blanche et extasy, le roi des descentes d'ollie en rajoute une couche et des skis pour tutoyer de nouveaux sommets de technicité psychédélique. Dommage qu'une avalanche ait balayé tout espoir de jeu *online*.





Abus de pouvoir : Il ne se prend pas en main en un tour de bras, mais après, c'est le pied. Seul contre tous, Fab conseille l'ultraviolent *Deathrow* aux fans de sport futuriste façon *SpeedBall*.

À VOIR

Pas d'or, mais médaillés tout de même, les compétiteurs doués qui suivent n'ont rien de challengers par défaut. Loin d'être en bas de classement, car malgré tout de haut niveau, ces athlètes-là ont presque tout pour devenir champions.





DOA X

Bombes anatomiques et décors de rêve pour des parties de beach volley où la température monte à chaque point disputé ! Le sport à mateurs dans toute sa gloire lubrique, et ludique.





FIFA STREET

Déchaînées, les stars mondiales de la FIFA s'enchaînent sans retenue ni loi autre que celle de la rue. Jeu acrobatique et stylisé, maniabilité dopée et durée quasi illimitée à plusieurs, c'est du fun assuré !





MADDEN NFL 2006

Réservé à une élite, car tout en anglais, le meilleur représentant d'un des sports les plus confidentiels fait dans le solide, malgré sa persistance à ne pas signer pour le *Live* en Europe.





NBA LIVE 2006

Plus spectaculaire, plus fluide et enfin digne de porter son nom, le dernier basket d'EA tient le haut du panier, en attendant de pouvoir apprécier le contre de son challenger de chez 2K.





NBA STREET V3

Inattaquable sur le bitume et en équipes, le basket de rue explose les paniers et la concurrence, quels que soient les playgrounds urbains !



ESPN NHL 2K5

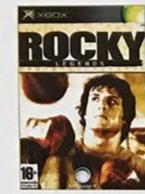
Le meilleur pour son accessibilité et sa classe naturelle, ce hockey tous publics met le feu à la glace. Ne manque que la compatibilité *Live*, au programme de son imminent successeur.





OUTLAW GOLF 2

Sans gêne et bourré d'hormones, le golf version hardcore où presque tous les sens sont comblés, c'est ici ! Plus à pratiquer à plusieurs sur le *Live* qu'en solitaire, c'est du plaisir instantané pour tous…



ROCKY LEGENDS

Aussi entraînante et peu réaliste que les films, la légende du ring de l'étalon italien en a pourtant dans les gants et dans le short !





RUGBY 2005

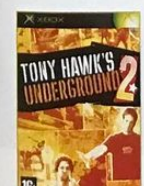
Performant et pas fermé, ce ballon ovale arrondit les angles pour mieux se laisser manier. Démocratique, il demande juste un minimum de pratique.





SSX 3

Dépassé mais pas obsolète, le précédent trip hors-piste du maître alpin de la planche n'a pas à rougir devant son successeur, d'autant qu'il remonte les pentes au demi-tarif.





TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Lifting rebelle pour Tony Hawk face à l'équipe de Bam Margera de Jackass ! Plus extrême, mais toujours aussi pure et addictive, la came enivre malgré une réalisation assez datée.

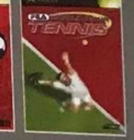


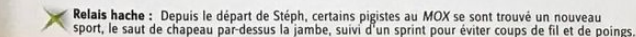
Xécrable

Même pas dignes d'être remplaçants ou sparring partners d'un jour, à laisser aux vestiaires. Rebuts ludiques sans autre but que de fâcher avec le sport, ils sont à éviter à tout prix et n'en gagneront jamais aucun…









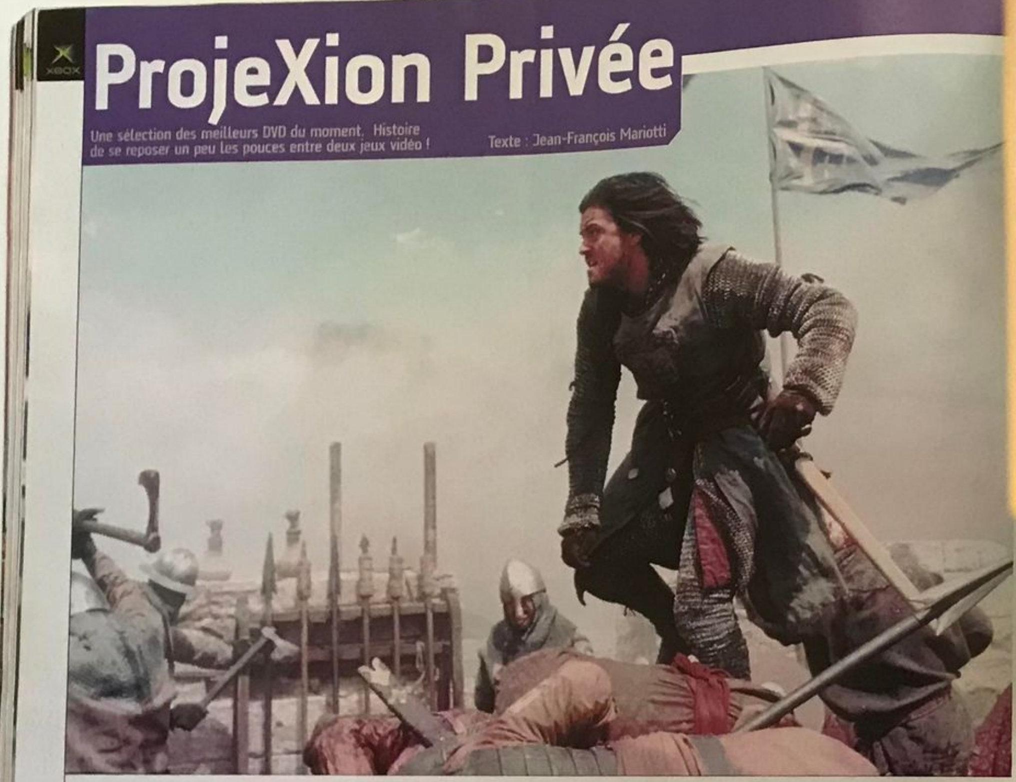
Relais hache : Depuis le départ de Stéph, certains pigistes au *MOX* se sont trouvé un nouveau sport, le saut de chapeau par-dessus la jambe, suivi d'un sprint pour éviter coups de fil et de poings.


QUAND VITESSE RIME AVEC CLASSE
Faites chauffer le bitume à New York. Raflez des Kudos en enchaînant les dérapages contrôlés en plein Tokyo ou en décollant dans les rues de Londres. Avec Project Gotham Racing 3, parcourez les plus belles villes de la planète au volant des voitures de sport les plus rapides du monde... Lâchez les fauves. ProjectGothamRacing3.com
PGR
PROJECT GOTHAM RACING 3
BIZARRE CREATIONS
Microsoft game studios
XBOX LIVE
3+
www.pegi.info
© 2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, PGR, Project Gotham Racing, Xbox 360, les logos Xbox, Xbox Live et le logo Xbox Live sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Développé par Bizarre Creations Limited. © Bizarre Creations Limited 2005. Tous droits réservés.
Produit sous licence Ferrari Spa. FERRARI, le CHEVAL CABRÉ, les logos qui y sont associés ainsi que les symboles et design clairement reconnaissables sont des marques de Ferrari Spa. Le design des voitures Ferrari est la propriété exclusive de Ferrari en vertu des lois sur le design, les marques et les produits commerciaux. Les marques, copyrights et design figurant sur les véhicules Lamborghini cités ci-après ou associés à ces derniers sont utilisés sous licence Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italie : Lamborghini Gallardo.
XBOX 360

ProjeXion Privée

Une sélection des meilleurs DVD du moment. Histoire de se reposer un peu les pouces entre deux jeux vidéo !

Texte : Jean-François Mariotti









Kingdom of Heaven Édition collector

Nous irons tous au paradis.

Éditeur
FPE

Son
VO/VF DD 5.1
VO DTS

Image
16:9

Prix
Environ 30 €

Date de sortie
Disponible

Au Moyen Âge, un jeune forgeron veuf et désespéré apprend que son père est un puissant seigneur en Terre Sainte. Il devra bientôt succéder à ce chevalier, quitte à risquer sa vie dans les enjeux politiques du royaume de Jérusalem.

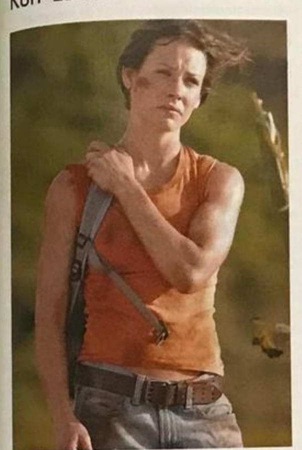
LE FILM. Difficile de ne pas comparer *Kingdom of Heaven* à *Gladiator* : Films en costumes, avec de grosses épées et des affrontements épiques... Pourtant, la ressemblance s'arrête là. Si *Gladiator* n'était finalement qu'un formidable péplum bien jubilatoire, le nouveau chef-d'œuvre de Ridley Scott se révèle d'une trempe encore supérieure. Noir, bien plus noir que son prédécesseur, il rejoint parfois, dans son pessimisme médiéval, l'excellent *La Chair et le Sang* de Paul Verhoeven. En prime, il se permet pas mal d'audaces, comme cette bataille majeure zappée d'une ellipse, et dont on ne découvrira que la conclusion funèbre. Évidemment, croisades et Terre Sainte oblige, on sent bien qu'il y a là-dessous une réflexion sur la situation israélo-palestinienne. Mais là encore, *Kingdom of Heaven* s'en sort bien. Ajoutons également qu'on y trouve une pléiade de comédiens émérites, tous très bien dirigés. Même Orlando Bloom est bon, c'est dire !

LE DVD. C'est l'une des grosses sorties de la fin d'année pour FPE, et donc une édition de toute beauté : image d'une perfection bluffante à tous les niveaux, et son à l'avenant. Des trois pistes, y compris une DTS en VO (c'est assez rare pour le souligner), on ne sait laquelle possède le plus de dynamique. Notamment lors de la bataille finale : c'est un concert d'effets qui vous fera regretter d'habiter en ville ! Le gros des suppléments est monopolisé par un excellent making-of de quatre-vingt-dix minutes, ainsi que par deux documentaires plus courts, revenant sur la dimension historique du film. Passionnant !

Size matters : Comme d'habitude, on parle déjà d'une version longue de *Kingdom of Heaven*. Une édition DVD serait d'ailleurs déjà en branle en zone 1. Ils ne perdent pas de temps.

Lost - saison 1

Koh-Lanta fait des émules.



Après le crash d'un avion sur une île perdue, une quarantaine de passagers doivent apprendre à survivre en attendant d'éventuels secours. Mais leur présence n'est peut-être pas si fortuite. Et que dire des créatures qui rodent dans la jungle ?

LES ÉPISODES. Après un pilote spectaculaire et particulièrement bien maîtrisé, le rythme se calme pour le reste de la saison. Plus qu'une histoire de survie, *Lost* se veut finalement une série s'intéressant surtout à ses personnages et au mystère auquel ils sont confrontés. D'ailleurs, la structure des épisodes reflète bien cette orientation : pour moitié des flash-backs destinés à approfondir l'un des quatorze protagonistes principaux, pour l'autre, quelques révélations ou nouveaux mystères sur l'île. Dans la première moitié des épisodes, cela fonctionne à merveille. Sur la seconde, l'impression de remplissage est bien réelle. Les scénaristes ont au moins su éviter le soap à outrance, les personnages manichéens ou l'impression d'être devant un Koh-Lanta scénarisé. Toutefois, difficile d'être sûr qu'ils aient des réponses à donner tant ils noient le poisson. Malgré tout, *Lost* est un feuilleton accrocheur qui donne envie de découvrir tous ses secrets.

LES DVD. Superbe traitement pour une série qui devrait très bien marcher en DVD. Au programme, du 16:9, évidemment, mais également du son Dolby 5.1, le tout dans une qualité globale digne d'un blockbuster de cinéma. Bon, ça ne grillera pas aussi bien vos enceintes, mais pour un produit TV, c'est de la grande classe. Même constat en matière de suppléments, avec pas mal de scènes coupées (des flash-backs supplémentaires), quelques commentaires audio, ainsi que des featurettes sympas, à défaut d'être transcendantes.





Éditeur
Buena Vista

Son
VF/VO DD 5.1

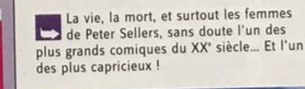
Image
16:9

Prix
Environ 50 €

Date de sortie
23 nov. 2005

Moi, Peter Sellers

Tout n'était pas rose chez la panthère !



Éditeur
TF1 Vidéo

Son
VF/VO DD 5.1

Image
16:9

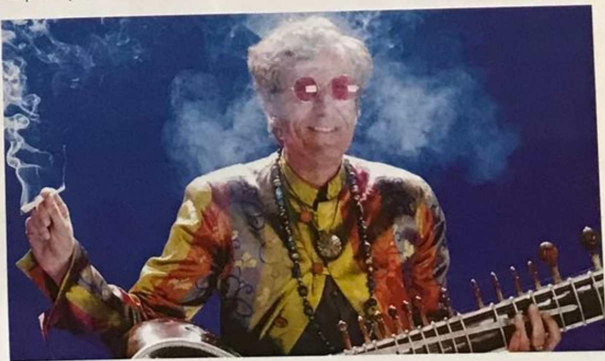
Prix
Environ 20 €

Date de sortie
Disponible

La vie, la mort, et surtout les femmes de Peter Sellers, sans doute l'un des plus grands comiques du XXe siècle... Et l'un des plus capricieux !

LE FILM. Après *Ray*, c'est décidément l'époque des *biopics*. Il faut dire qu'avec Peter Sellers, le sujet a de quoi faire saliver. Du bonhomme, on connaît l'incroyable carrière, de Blake Edwards à Stanley Kubrick (en passant par quelques nanars). Et grâce à quelques bouquins récents, on connaît également tout le caractère lunatique, insatisfait, coléreux parfois, odieux souvent. Dommage qu'ici le traitement adopté soit aussi grossièrement psychologique. Peter et sa maman, Peter et sa relation infantile à sa première épouse... Enfin bref, vous voyez le genre ! Par chance, le film se targue aussi d'humour (heureusement !) et de quelques audaces formelles sympas. Et même si on demeure très loin du génialissime *Man on The Moon* de Milos Forman, la référence en la matière, il faut louer l'incroyable prestation de Geoffrey Rush dans le rôle-titre. Une ressemblance à s'y méprendre !

LE DVD. Un transfert très convaincant pour un film très coloré, pop culture oblige. Le son, bien évidemment, fera la part belle aux avants, même si les musiques s'avèrent très enveloppantes. Surtout, préférez la VO, seule capable de rendre toute la saveur des accents.



Garden State

Chaque âge de spectateur possède son film générationnel. *Garden State* en présente tous les symptômes : retour chez lui pour un jeune homme après dix ans d'absence, bringues avec les vieux potes, nostalgie de l'enfance, désillusions de la maturité, et puis aussi un brin d'humour et de romance. Zach Braff, vu dans *Scrubs*, se retrouve ici devant et derrière la caméra pour un sujet assez personnel. C'est touchant, drôle et bien vu.

Date de sortie : Disponible
Prix : Environ 20 €

Les Experts, Jusqu'au dernier souffle

Un double épisode des *Experts* réalisé par Quentin Tarantino, qui clôt la cinquième saison de façon impériale. Une heure et demie de tension quasi permanente menée par des scénaristes jamais en manque d'inspiration. On s'étonne de voir encore autant d'audace dans la mise en scène après plus d'une centaine d'épisodes... Un épisode coup de poing au rythme des montagnes russes si chères à Grissom.

Date de sortie : 9 novembre
Prix : Environ 15 €

Breaking News

C'est qu'il fait un bien fou au cinéma hongkongais, ce Johnny To ! C'est simple, on n'avait pas vu ça depuis le départ de John Woo pour les États-Unis... La mise en scène est ultra-léchée, avec de vrais moments de bravoure technique. Et le sujet, entre polar et manipulation des médias, est traité avec intelligence et un respect des personnages et des situations rarement vu. Définitivement indispensable.

Date de sortie : 23 novembre 2005
Prix : environ 20 €

Frustration : Néophytes, ne vous attendez pas à ce que la fin de la saison 1 de *Lost* vous dévoile quoi que ce soit. Il faudra pour cela attendre le début de la saison 2...

Robots

Même les robots peuvent traîner des casseroles.



Éditeur
FPE

Son
VO/VF DD 5.1

Image
16:9

Prix
Environ 20 €

Date de sortie
Disponible

Dans cet univers de robots, un jeune gars, un peu inventeur sur les bords, s'en va à la grande ville afin de présenter ses projets à un vieil industriel original. Mais un complot se trame.

LE FILM. On ne va pas s'étendre longtemps sur le scénario de *Robots*. D'abord parce qu'il a autant d'intérêt que celui de *l'Âge de glace*, précédent opus de Chris Wedge et Carlos Saldanha. Comprenez : tant les personnages que l'intrigue générale ne dépassent jamais l'épaisseur narrative d'un jeu vidéo de fond de tiroir. Et pourtant ! Tout comme dans *l'Âge de glace*, l'animé respire en permanence une folie visuelle et une puissance burlesque qui frôlent presque le talent de Pixar. Avec quelques purs moments de grâce complètement gratuits, mais incroyablement drôles. Et puis, franchement, quel autre produit pour les enfants oserait proposer une bande-son avec une chanson de Tom Waits ? Rien que pour ça, au moins...

LE DVD. Dans le cas d'un animé conçu en numérique, on s'attend à un résultat quasiment parfait. Rien à dire ici, l'image présente un rendu de toute beauté : compression transparente, piqué superbe, couleurs éclatantes... Le son, lui, propose une pêche étonnante, même en ces temps de prouesses technologiques. À ceci près qu'on doit absolument préférer la VO, et il ne s'agit pas là de préciosité. C'est juste que les voix américaines sont celles de grands comédiens, alors que les Français jouent dans ce cas précis dans les rangs de l'amateurisme flegmatique. Quant aux suppléments, ils proposent les habituelles featurettes rigolotes ou (plus ou moins) informatives. Un produit convenu, mais carré.





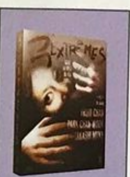
3... Extrêmes

L'art asiatique du frisson.

Trois courts-métrages horrifiques réalisés par trois maîtres de l'horreur asiatique : Fruit Chan (HK), Park Chan-Wook (Corée du Sud) et Takashi Miike (Japon).

LE FILM. Le film d'horreur à segment aurait-il le vent en poupe ? Pourtant, le genre n'a pas forcément donné que des œuvres inoubliables. Et puis, il y a ce fameux problème entre les parties. Ici encore, on n'y coupe pas. Même si dans l'ensemble il n'y a aucun « court » vraiment faible, tous ne sont pas de valeur égale, et tous ne sont pas toujours très cohérents avec les autres. Et indépendamment ? Eh bien, on passera assez vite sur l'opus hongkongais, qui existe également sous la forme d'un long métrage. Cette nouvelle déclinaison du festin cannibale se veut bien trop « auteurisante » pour réellement combler l'amateur d'étrange. Le segment de Park Chan-Wook *(Old Boy)* s'avère bien plus jubilatoire, méchant et saignant, même si on reprochera toujours au réalisateur sa roublardise habituelle. Enfin, le dernier tiers de Miike se distingue nettement des autres. En un mot, il justifie à lui seul l'achat du DVD ! D'une puissance poétique et horrifique rarement atteinte, il ne ressemble à rien d'autre, si ce n'est aux autres folies de Takashi le Dingue, et peut-être également à David Lynch. Ce qui n'est pas une mince référence.

LE DVD. Une superbe édition de chez Wild Side - comme d'habitude, serait-on tentés d'écrire ! Film récent oblige, *3... Extrêmes* rivalise de qualité visuelle et sonore avec les plus grands. Ne manquez pas également ses bonus : trois making-of, un pour chaque film. Sachant que le meilleur, là encore, est le troisième ! Malgré tout, ces documentaires sont sans doute un peu courts, et on aurait souhaité encore plus de consistance. Et ce n'est pas de la gourmandise.



Éditeur
Wild Side

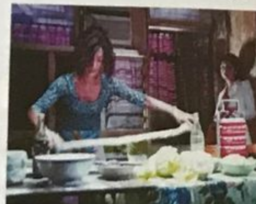
Son
VO/VF DD 5.1

Image
16:9

Prix
Environ 20 €

Date de sortie
Disponible







Le Masque de Zorro - Édition spéciale

A l'occasion de la sortie de sa suite, *Le Masque de Zorro* s'offre un lifting dans une édition collector sympa. Il fallait bien ça pour l'un des meilleurs films d'aventure de ces dix dernières années. L'édition est de qualité mais n'apporte pas grand-chose de plus, sauf à vouloir découvrir quelques images de *La Légende de Zorro* avant tout le monde. Ah ben non, il est sur les écrans, celui-là !

Date de sortie : Disponible
Prix : Environ 15 €



Black Jack

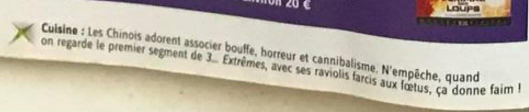
Metropolitan nous propose iciune très jolie édition du long-métrage animé consacré à *Black Jack*, le médecin héros de manga. Imaginez un docteur balafré, chirurgien génial, free lance et non diplômé. Le personnage est fascinant, et l'aventure proposée ici est à l'avenant, avec un petit côté X-Men sympa. Vous verrez ! (Car il faut vraiment le voir.) D'autant que le coffret propose en prime le premier volume de la BD.

Date de sortie : Disponible
Prix : Environ 30 €

L'Empire des Loups - Édition simple

Sujet qui fâche : Jean-Christophe Grangé est-il ou non un bon écrivain de genre ? En tout cas, hormis (en partie) *Les Rivières Pourpres*, les adaptations de son œuvre au cinéma finissent dans les poubelles de la critique. Ici, c'est un méli-mélo de mauvais comédiens, d'intrigue bidon, de rebondissements même pas expliqués... Épuisant. Enfin bon, ça bouge, et c'est lobotomisé, donc on imagine qu'il y a un public !

Date de sortie : Disponible
Prix : Environ 20 €



Cuisine : Les Chinois adorent associer bouffe, horreur et cannibalisme. N'empêche, quand on regarde le premier segment de *3... Extrêmes*, avec ses raviolis farcis aux fœtus, ça donne faim !

La trilogie Quatermass

La science-fiction britannique à coups de marteau.



Éditeur
Metropolitan

Son
VO/VF mono 2.0

Image
4:3 / 16:9

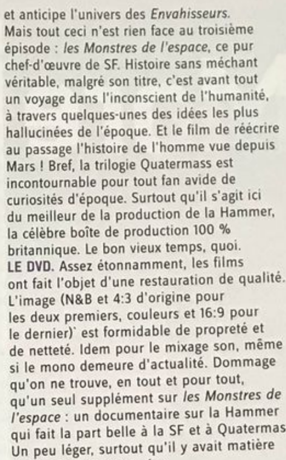
Prix
Environ 10 €
le DVD

Date de sortie
Disponible

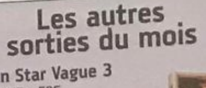
Le Monstre/*La Marque*/*Les Monstres de l'espace* : les aventures du professeur Quatermass au cœur de l'étrange. Il faut dire que le célèbre directeur du projet Fusée britannique possède un don véritable pour repérer les vilaines anomalies venues de l'espace.

LES FILMS. Attention ! Nous réunissons ici trois films qui sont, en fait, proposés à la vente à l'unité. Pourtant, un coffret aurait représenté la meilleure solution pour faire découvrir ces œuvres majeures du cinéma fantastique et de SF. Il faut vous prévenir également qu'on est très loin, ici, des œuvres de Spielberg et Lucas. Réalisée entre 1955 et 1967, la trilogie affiche un budget minimaliste et des effets spéciaux pas très éloignés d'Ed Wood. Mais qu'importe, tant ces trois opus ont su marquer durablement l'imaginaire collectif. Le premier, *Le Monstre*, narre le retour d'une expédition spatiale, avec un seul survivant infecté par une étrange matière cosmique... Un peu bavard, peut-être, mais d'une rigueur et d'une froideur quasi documentaire, avec un méchant (sous sa forme humaine) réellement inoubliable. Le second, *La Marque*, réalisé un an seulement après *L'Invasion des profanateurs de sépultures* de Don Siegel, doit beaucoup à ce dernier, et anticipe l'univers des *Envahisseurs*. Mais tout ceci n'est rien face au troisième épisode : *les Monstres de l'espace*, ce pur chef-d'œuvre de SF. Histoire sans méchant véritable, malgré son titre, c'est avant tout un voyage dans l'inconscient de l'humanité, à travers quelques-unes des idées les plus hallucinées de l'époque. Et le film de réécrire au passage l'histoire de l'homme vue depuis Mars ! Bref, la trilogie Quatermass est incontournable pour tout fan avide de curiosités d'époque. Surtout qu'il s'agit ici du meilleur de la production de la Hammer, la célèbre boîte de production 100 % britannique. Le bon vieux temps, quoi.

LE DVD. Assez étonnamment, les films ont fait l'objet d'une restauration de qualité. L'image (N&B et 4:3 d'origine pour les deux premiers, couleurs et 16:9 pour le dernier)` est formidable de propreté et de netteté. Idem pour le mixage son, même si le mono demeure d'actualité. Dommage qu'on ne trouve, en tout et pour tout, qu'un seul supplément sur *les Monstres de l'espace* : un documentaire sur la Hammer qui fait la part belle à la SF et à Quatermass. Un peu léger, surtout qu'il y avait matière à plus de documentation.



Les autres sorties du mois



Asian Star Vague 3
ÉDITEUR : FPE
AVIS : Cette cuvée ne comprend pas seulement *Breaking News*, mais une tripotée d'autres titres dont nous essaierons de reparler.



Assaut sur le Central 13
ÉDITEUR : Metropolitan
AVIS : Bon sang, on y a presque cru à ce remake d'*Assaut*, le grand film de John Carpenter ! Presque...



King Kong
ÉDITEUR : Montparnasse
AVIS : Il s'agit ici de l'original, chef-d'œuvre de 1933, qui a inspiré à l'image près le film de Jackson... et le jeu d'Ubi !



Lost Highway
ÉDITEUR : MK2
AVIS : Encore une édition pour cet opus majeur de Lynch. Espérons qu'elle sera supérieure en qualité et en contenu à la précédente.



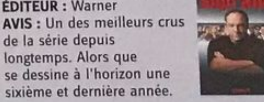
Seinfeld - saison 5
ÉDITEUR : GCTHV
AVIS : On les a attendues très (trop ?) longtemps, mais les saisons de *Seinfeld* défilent enfin à un rythme soutenu.



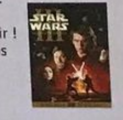
Les Simpsons - saison 6
ÉDITEUR : FPE
AVIS : Toujours beaucoup de patience entre deux saisons des *Simpsons* ! Mais c'est pour la bonne cause. Les éditions sont de toute beauté.



Les Sopranos - saison 5
ÉDITEUR : Warner
AVIS : Un des meilleurs crus de la série depuis longtemps. Alors que se dessine à l'horizon une sixième et dernière année.



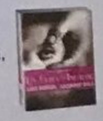
Star Wars Épisode III
ÉDITEUR : FPE
AVIS : Ô rage ! Ô désespoir ! On ne l'a pas reçu à temps pour vous en parler. Promis, on se rattrape début décembre !

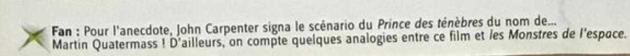


Trouble
ÉDITEUR : FPE
AVIS : Un nanar d'une prétention cosmique (ou comique, on ne sait plus) avec Benoît Magimel siliconé (si, si).



Un chien andalou
ÉDITEUR : Montparnasse
AVIS : Le chef-d'œuvre surréaliste de Buñuel et Dali, qui a inspiré bien des cinéastes avides d'horreur ou d'étrange.





Fan : Pour l'anecdote, John Carpenter signa le scénario du *Prince des ténèbres* du nom de... Martin Quatermass ! D'ailleurs, on compte quelques analogies entre ce film et *les Monstres de l'espace*.

Play:More



Cette rubrique est avant tout destinée à prolonger le plaisir que vous prenez devant votre écran Xbox en vous expliquant comment utiliser les démos, vidéos, bonus et sauvegardes contenues sur le DVD. Nous vous y proposons de petits challenges pour prouver que vous êtes le meilleur sur certains jeux. Play:More vous permettra aussi de terminer plus facilement vos titres préférés ou de relancer leur intérêt avec toute une batterie de codes loufoques ou indispensables. Enfin, cette partie inclut maintenant Play Live où vous retrouvez les actus et les tests des modes Xbox *Live* des dernières nouveautés. Tous à vos manettes, le jeu ne fait que commencer...



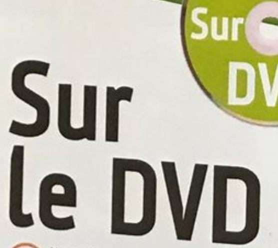
Play Live R6 : Lockdown

Sommaire



Play Live Far Cry Instincts

Sur le DVD King Kong



Sur le DVD

Voici enfin le mois de décembre. Pour certains, il est synonyme de vacances d'hiver et de fêtes de fin d'année. Par contre, pour tous les amateurs de jeu vidéo, il marque l'arrivée tant attendue de la Xbox 360 et du *MOX 360*. Mais ce n'est pas pour autant que le MOX va s'arrêter. Et notre partie DVD répond plus que jamais présente. Vous continuerez donc à trouver des démos ainsi que des vidéos de futurs hits sur les deux consoles. Ce mois-ci, elles font la part belle à l'action, la stratégie et au sport. Alors amusez-vous bien et rendez-vous le mois prochain pour un DVD encore plus fourni !

Kingdom Under Fire : Heroes



Dév. : Blueside
Éd. : SG
Nbre joueurs : 1
Live : Non



CONTENU DE LA DÉMO

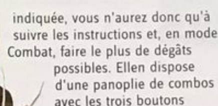
Digne successeur de *Crusaders, Kingdom Under Fire : Heroes* en reprend les mécanismes, à savoir un mélange de stratégie en temps réel à la *Warcraft III* et d'action à la *Dynasty Warriors*. Cependant, il ne se contente pas de faire office de simple suite. Plus riche que son prédécesseur, il propose d'incarner sept persos en mode Solo et onze sur le *Live*. Il dispose aussi d'un mode Spectateur Online pour assister à des affrontements et tirer parti de la victoire des uns et de la défaite des autres. Par contre, malgré ses sept niveaux de difficulté, il demeure assez peu accessible à la moyenne des joueurs en mode Solo.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE

La démo vous propose deux quêtes. Pour les novices du genre ou ceux qui n'ont pas touché à Crusaders, nous ne saurions trop vous conseiller de choisir celle d'Ellen pour saisir les mécanismes du jeu. La mission de cette guerrière d'Ecclesia consistera à soutenir les forces de Gerald. Chaque phase de votre mission vous sera indiquée, vous n'aurez donc qu'à suivre les instructions et, en mode Combat, faire le plus de dégâts possibles. Ellen dispose d'une panoplie de combos avec les trois boutons d'attaque. Certains vous seront indiqués pendant l'écran de chargement. Si vous réussissez la mission d'Ellen, alors vous aurez une chance de venir à bout de celle de Leinhart, de la Légion noire. Dans celle-ci, vous serez livré à vous-même et devrez prendre toutes les décisions tactiques. Votre objectif sera d'escorter des unités de ravitaillement plutôt désordonnées. Aussi, voici un petit indice pour augmenter vos chances de succès : diviser pour mieux régner.

CHALLENGE

Devant le niveau de difficulté élevé de la partie avec Leinhart, votre défi sera de finir sa quête en amenant à bon port les quatre unités de ravitaillement et en conservant toutes les vôtres.




SE DÉPLACER


VUE / VOIR CHANGEMENT

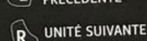

APPELER RENFORTS


ATTAQUE FORTE

SPÉCIALITÉ PERSONNAGE


ATTAQUE NORMALE

ATTAQUE SPÉCIALE


UNITÉ PRÉCÉDENTE

UNITÉ SUIVANTE

INVOQUER OFFICIER

INVOQUER OFFICIER







Concours FIFA 06

Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante :

Magazine Officiel Xbox/X Games
101/109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
ou par mail :
xboxmag.concours@futurenet.fr

LE CONCOURS DU MOIS

C'est sur le terrain de foot que se déroulera le concours du mois. Faites un match avec l'équipe de votre choix et prenez une photo classe. Vous pouvez bien entendu utiliser la fonction Pause du ralenti du jeu. Envoyez-nous le cliché avant le 9 décembre 2005.



Résultat concours

Burnout Revenge

Beaucoup de participants sur ce concours *Burnout Revenge*. Les différences de temps se comptaient en centièmes de seconde. À ce jeu, c'est Damien Elisabeth qui s'en sort le mieux. Son temps de 1:27.76 lui permet de gagner un lot parmi une sélection de goodies.



Les vidéos

Regardez bien les vidéos que nous vous proposons ce mois-ci. Attention, de futurs hits s'y cachent. Saurez-vous les reconnaître ?


Stubbs the Zombie

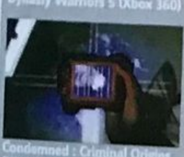

Prince of Persia 3


King Kong

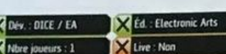

Operation Flashpoint : Elite


Painkiller


Dynasty Warriors 5 (Xbox 360)


Condemned : Criminal Origins (Xbox 360)

Battlefield 2 : Modern Combat



Dév. : DICE / EA — Éd. : Electronic Arts — Nbre joueurs : 1 — Live : Non



CONTENU DE LA DÉMO
Retrouvez toute l'intensité de *Battlefield 1942* transposée dans l'ère moderne. Profitez de la technologie la plus évoluée pour vous assurer la victoire. Prenez le contrôle de plus de trente engins et engagez-vous dans des conflits en ligne réunissant jusqu'à vingt-quatre participants. Mais *Battlefield 2*, c'est aussi une campagne Solo donnant la possibilité à votre personnage d'évoluer de simple troufion au grade de général. Sur le terrain, ce titre vous dispensera de l'action sans concession à savourer à plusieurs.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Regarder tranquillement la vidéo du mode Multijoueur, ou celle du système Hotswap. Mais si le sang du soldat coule dans vos veines, vous prendrez part à la mission dans notre démo. Votre objectif consistera à prendre d'assaut une base héliportée, à en chasser tous les ennemis et sécuriser toute la zone. Profitez de votre fusil de sniper pour descendre les pilotes d'hélicoptère et ainsi éliminer une menace pour vos alliés.

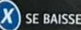
CHALLENGE
Prouvez que vous êtes le soldat parfait en finissant la mission sans perdre aucun des hommes que vous contrôlez. Sur cette carte, il y a trois spots de snipe intéressants qui devrait grandement vous faciliter la tâche.

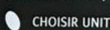
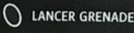






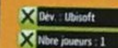


- MOUVEMENTS
- CAMÉRA / CHANGER VUE
- CHOISIR UNITÉ
- A : SAUTER / SE LEVER
- B : ENTRER / SORTIR DE VÉHICULE
- X : SE BAISSER
- Y : RECHARGER / POSER C4
- L : CHOIX ARME / OBJET
- R : TIRER / UTILISER OBJET
- CHOISIR UNITÉ
- LANCER GRENADE

King Kong



Dév. : Ubisoft — Éd. : Ubisoft — Nbre joueurs : 1 — Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO
Ayant beaucoup aimé *Beyond Good & Evil*, Peter « Seigneur des anneaux » Jackson a confié le destin du plus célèbre des escaladeurs de gratte-ciel à Michel Ancel. King Kong mélange des phases de Doom-like, avec Jack comme héros, et des scènes de combat aux commandes de Kong. Le jeu profite de la puissance de la Xbox pour afficher des décors somptueux. L'ambiance sonore impressionne par son aspect immersif. Ce qui est relayé par une absence d'interface qui n'a rien de choquant. Rejoignez Jack et Kong dans la jungle et affrontez la faune hostile.

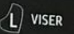
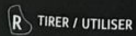
CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Dans un premier temps, vous prendrez le contrôle de Jack et devrez repousser les assauts d'un T-Rex géant. Vous disposez d'une arme à feu, mais les munitions en sont limitées (pour savoir combien il vous en reste, appuyez sur le bouton **B**). Heureusement, vous ne serez pas sans défense. Vous pourrez ramasser des lances de fortune qui s'avèrent assez efficaces si vous visez bien. Ensuite, dans la partie avec Kong, vous devrez protéger la fuite d'Ann en combattant des T-Rex et des raptors.

CHALLENGE
Pendant la phase avec Jack, évitez de vous faire toucher par le T-Rex. Trouvez la technique très simple pour y arriver. Avec Kong, débarrassez-vous du plus possible de dinosaures.








- DÉPLACER JACK / KONG
- CAMÉRA / ZOOM
- PAS DE FONCTION
- A : APPELER CAMARADE / FRAPPER
- B : CHOPER / BALANCER
- X : SAUTER / ESQUIVE
- Y : RECHARGER
- L : VISER
- R : TIRER / UTILISER
- PAS DE FONCTION
- PAS DE FONCTION

Spartan : Total Warrior

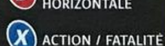
Dév. : Creative Assembly — Éd. : Sega — Nbre joueurs : 1 — Live : Non

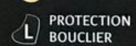
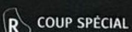
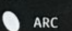
CONTENU DE LA DÉMO
Selon le proverbe latin, tous les chemins mènent à Rome. À ceci près que celui du Spartiate est maculé de sang. Dans *Spartan*, vous n'aurez pour ainsi dire jamais l'avantage numérique. Pourtant, vous devrez combattre encore et toujours pour percer les lignes ennemies, défendre vos alliés ou simplement relever les défis d'arènes sanglantes. Heureusement, vous disposez de votre glaive capable de trancher dans le vif des sujets romains et autres imprudents vous faisant face, ainsi que d'un bouclier, d'un arc et de pouvoirs magiques. Vous voilà prêt pour aller sur le champ de bataille.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Votre mission consistera à repousser l'attaque romaine en tuant tout d'abord le centurion sortant de la tour. Puis vous aurez à protéger le porteur d'un bombe jusqu'à ladite tour et la faire sauter. Recommencez cette opération trois fois pour passer à la phase suivante. Vous devrez y suivre Castor et Pollux et décimer complètement le bataillon romain. Dans un second temps, vous pourrez aussi prendre part au défi de l'arène avec comme unique but de survivre aux vagues successives d'ennemis à chaque fois de plus en plus fortes.

CHALLENGE
La démo étant limitée à cinq minutes, le défi consistera à aller le plus loin possible en niveau de difficulté Veteran : largement le temps qu'il faut pour se débarrasser de quelques dizaines d'ennemis.

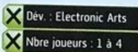


- DÉPLACEMENTS
- CAMÉRA
- PAS DE FONCTION
- A : ATTAQUE VERTICALE
- B : ATTAQUE HORIZONTALE
- X : ACTION / FATALITÉ
- Y : SAUTER
- L : PROTECTION BOUCLIER
- R : COUP SPÉCIAL
- ARC
- PAS DE FONCTION

FIFA 06



Dév. : Electronic Arts — Éd. : Electronic Arts — Nbre joueurs : 1 à 4 — Live : Non

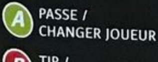
CONTENU DE LA DÉMO
On ne présente plus le jeu de foot d'Electronic Arts, seul concurrent sérieux de *PES*. D'ailleurs, pour son édition 2006, il a subit une sorte d'évolution plutôt pro sur le terrain avec un jeu ayant gagné en profondeur. Du coup, les sensations de jeu sont bien meilleures et le toucher de balle s'est nettement amélioré. Cela dit, on retrouve toujours la griffe EA Sports : une superbe modélisation des joueurs, des animations hyperréalistes, des effets visuels lors des ralentis, un habillage graphique impeccable et une ambiance sonore digne des rencontres (sauf les commentaires pathétiques).

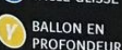
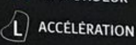
CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Dans cette démo, vous pourrez participer à un match entre l'une des formations suivantes : Manchester United, Bayern de Munich, FC Barcelone ou PSG. Vous pouvez y aller en Solo ou inviter jusqu'à trois autres potes pour une rencontre en une mi-temps. *FIFA 06* propose pas mal de nouvelles possibilités d'action. Alors n'hésitez pas à jetez un coup d'œil sur la configuration manette qui vous les indiquera. Et pour les joueurs *old school*, il est possible, en sélectionnant Dribble digital, de déplacer le joueur avec la croix multidirectionnelle.

CHALLENGE
Un vrai défi vous attend. Prenez le PSG et gagnez vos matchs avec une différence de trois buts.



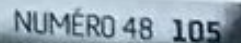







- DÉPLACER JOUEUR
- GESTES TECHNIQUES
- STRATÉGIES
- A : PASSE / CHANGER JOUEUR
- B : TIR / TACLE PROPRE
- X : CENTRE / TACLE GLISSÉ
- Y : BALLON EN PROFONDEUR
- L : ACCÉLÉRATION
- R : DÉCLENCHER COURSE
- ANNULER / FEINTE
- ARRÊT BALLON

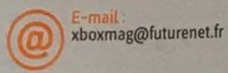


XPRIMEZ-VOUS

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire et à nous écrire. Par courrier traditionnel ou par e-mail, nous recevons beaucoup plus de questions qu'il est possible de répondre. Nous tenons évidemment compte au mieux de toutes vos remarques et sélectionnons dans ces pages les questions qui reviennent le plus souvent et/ou celles qui sont les plus pertinentes.



Courrier : Future France - MOX - Courrier
101-109 rue Jean Jaurès -
92300 Levallois-Perret



E-mail : xboxmag@futurenet.fr



Forum : n'oubliez pas que notre forum est aussi à votre disposition sur **www.xbox-mag.net**

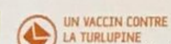
La lettre du mois

LES RAGOTS DU MOX… par NICOLAS



Bonjour à toute l'équipe,
J'aimerais des confirmations sur les différentes rumeurs qui courent sur la 360. Tous les jeux seront compatibles ? Seulement les jeux à succès ? Pourra-t-on jouer aux jeux Xbox Live de la Xbox avec la 360. J'ai également entendu que les premières Xbox 360 seraient vendues avec un simple lecteur DVD, tandis que les suivantes proposeraient un lecteur HD-DVD. Qu'en est-il ? Merci.

Xbox Mag : Ô toi, lecteur qui entend tant de choses, nous ne sommes pas un mag' à ragots, mais nous avons glané des infos Xclusives. Tous les jeux ne seront pas compatibles immédiatement. Que les meilleures ventes, les programmeurs ont besoin d'updater leurs titres. Pas de *Bad Boys 2*, ni de *Fight Club* pour l'instant… Nous devrions obtenir une liste assez vite. Ces mêmes titres pourront tourner sur le Live de la 360 ! Pour le lecteur DVD, on est encore dans le flou… comme Thomas.



UN VACCIN CONTRE LA TURLUPINE

Salut à toute l'équipe de « guedins » du *MOX* ! Votre mission, si vous l'acceptez, sera de répondre aux questions qui me turlupinent. 1/ Pourquoi les développeurs rechignent-ils à créer des *House of the Dead-like* ? 2/ Y aura-t-il une suite à l'excellent *Brute Force* ? 3/ *Buffy* puissance Xbox 360, ce serait pas mal, non ? 4/ Peut-on espérer un *Shenmue 3* ?

UN XBOXEUR

Xbox Mag : Les « guedins » te saluent… 1/ Un mystère non résolu. On constate d'ailleurs qu'il y a bien plus de pistolets en vente sur le marché que de *House of the Dead-like*… 2/ *Brute Force 2* n'est toujours pas au programme. 3/ Ce serait juste injouable pour certains. Berreb, par exemple, serait trop occupé à prendre des notes sur la modélisation de Sarah Michelle Gellar… Ah, on est pro ou on ne l'est pas ! 4/ On l'espère autant que toi et, sans nos nombreuses pages quotidiennes à rédiger, on écrirait à Sega Japon tous les jours pour savoir si, oui ou non, ce pauvre Ryo pourra venger son père dans *Shenmue 3*.



DVD-VORE

Salut le *MOX*,
Je vous écris pour vous dire que je trouve votre magazine intéressant, au moins, on a une idée précise des jeux. Avec le DVD, on est moins déçu car on voit quels sont les styles des jeux. Sinon, je voulais savoir si on pouvait transférer la bande-son de la 360 sur un lecteur MP3 et de la Xbox à la 360.

GARRY G.

Xbox Mag : Cher Garry, nous sommes ravis que la formule soit à la hauteur de tes espérances, on ne voudrait pas te décevoir. Et en effet, grâce aux démos, tu peux te faire un premier avis et constater que *Rainbow Six 3* n'est pas une simulation de foot et que les programmeurs de *Midtown Madness 3* ne sont pas souvent venus à Paris, vu la modélisation du Bd Saint-Michel… Par contre, tu risques d'être déçu puisqu'il est impossible de transférer le moindre fichier Xbox vers la 360. Oublie donc les téléchargements Live, les maillots de *DOAX* et la moindre musique. Quant à la compatibilité 360/MP3, pas de problème…



TOUJOURS PLUS…

Salut à tous,
Sur le numéro 44, il n'y avait pas assez de codes sur *San Andreas*. Autrement, le mag est super, le contenu et les notes m'ont poussé à acheter tous mes jeux Xbox.

C.J.

Xbox Mag : Salut à toi ! Même si nous sommes peu à compatir à ta douleur, il subsiste un irréductible fan de *San Andreas* à la rédaction du *MOX*. En effet, nous avons appris il y a peu que notre nouveau maquettiste, bientôt ancien vu ses goûts, avait déjà terminé le dernier *GTA* plus de cinq fois. Son excuse ? Il n'a rien trouvé de mieux à faire quand il s'ennuyait… Une thérapie de maquettiste, encore… Bref, on va bientôt se cotiser pour lui offrir une vie. On en profite pour te remercier pour tous ces compliments qui nous vont droit au cœur. JF culpabilise déjà moins pour sa doublette de *Splinter Cell* 19/20, quant à Fred et son célèbre *Turok Evolution*… non en fait, on le laissera seul sur ce coup. Pour tes codes, notre cousin de C.J. vient de quitter nos locaux afin de trouver de nouvelles astuces. On lui souhaite bien du courage.



L'HIPPOPOTAME OU L'ÉLÉPHANT

Salut,
Entre Ubisoft et Electronic Arts, lequel préférez-vous ? Moi, je soutiens Ubisoft qui fait des efforts pour sortir des jeux originaux, contrairement à Electronic Arts qui produit les mêmes (*Madden NFL*, *NHL*, *Burnout*, etc.) en rajoutant quelques nouveautés qui ne changent presque rien. En voyant le 19 de *Burnout Revenge*, j'étais dégoûté que *Far Cry* n'obtienne qu'un 18. Sinon, bravo pour le magazine, continuez les gars.

PSYCHOZ

Xbox Mag : Salut l'homme qui se posait trop de questions ! Pour être honnête, on aime les deux ! On soutient Ubisoft pour sa soirée annuelle où l'on se réunit autour d'une table, ou d'un bar selon les goûts, pour discuter du bon vieux temps. Et on soutient Electronic Arts qui nous permet de nourrir Sam avec les sorties de la gamme EA Sports. Quant au problème de notation entre *Far Cry* et *Burnout Revenge*, on a préféré trancher, les véhicules de *Far Cry* étant plus difficiles à conduire…

Le coin des photos

Nos félicitations à Yoan qui, avec deux bouts de plastique et beaucoup de patience, trouve le moyen de rendre cette bonne vieille Xbox encore plus encombrante qu'au départ ! Quand on aime, on ne compte pas.



Yoan

Matthieu

VOTRE OPINION

Tous les mois, répondez sur **www.xbox-mag.net**, au sondage que nous vous proposons.

Quel est pour vous le jeu de l'année sur Xbox ?

Far Cry Instincts	25,8 %
Forza Motorsport	22,5 %
La Fureur de l'Étranger	13,9 %
Jade Empire	10,9 %
Conker : Live & Reloaded	9,4 %
Burnout Revenge	7,9 %
Splinter Cell : Chaos Theory	7,3 %
Dead or Alive Ultimate	2,4 %

Pour participer, rendez-vous sur notre site partenaire www.xbox-mag.net et entrez votre vote. Vous avez jusqu'au 20 novembre 2005 pour répondre au prochain sondage : « Quel est pour vous le meilleur Doom-like sur Xbox ? »

UN FAIBLE POUR FABLE ?

Enfin, j'arrive à vous trouver ! Il faut dire que j'ai ramé un moment… Concrètement, qu'y a-t-il de différent dans *Fable : The Lost Chapters* ? Sinon, j'espère que vous allez faire le *MOX 360*, bien que certains, je pense, n'ont plus de vie.

UN FABLE ADDICT

Xbox Mag : Enfin, te voilà ! Il faut dire qu'on t'a attendu… Concrètement, pour reprendre les termes de Simon Carter (l'auteur de *Fable*), *The Lost Chapters* est la version définitive du jeu. Tu n'as pas lu notre interview dans le n° 46 ? Chacun y trouvera son bonheur ! Ainsi, Stéph a déjà prévu de tester les dernières tavernes en espérant y trouver cette fois des boissons énergisantes. Brandon a enfilé sa plus belle robe pour être embauché au bordel de Darkwood et chanter *Like a Virgin* sur les tables. Quant à Fab, il a préféré opter pour le costume de poulet… version dark. Te voilà donc rassuré, *The Lost Chapters* n'a rien du simple add-on ! En ce qui concerne la vie avec les deux mags, Berreb te remercie de penser à lui.



Brèves

À votre avis, comment Fab fait pour se coiffer le matin ?
C'est une méthode utilisée par les femmes d'une vieille tribu inuit, qui consiste à attacher un élastique à la racine et un deuxième aux pointes fourchues. Le résultat est… déstabilisant.

Le test de *KuF : Heroes* n'a pas de notes : oubli de votre part ou acte volontaire ?
Bon, cela restera entre toi et nous… mais la réponse est dans le test ! Ça y est, tu nous as vexé Fred.

À quand les notes de bas de page sérieuses ?
On aurait pu imaginer un *MOX* enfin sérieux avec la migration de Stéph et Fred sur *360*. Hélas, Brandon et Fab sont bien décidés à se venger… À suivre.







Le courrier adressé à l'éditeur ne pourra être publié dans cette rubrique qu'à la condition que le lecteur recopie la phrase suivante : « Je donne l'autorisation de publier mon article. » L'éditeur se réserve le droit de refuser n'importe quel texte ainsi que le droit de raccourcir, modifier ou extraire une partie du texte sans avoir à justifier sa décision. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans le courrier des lecteurs, celles-ci n'engagent que leur responsabilité.

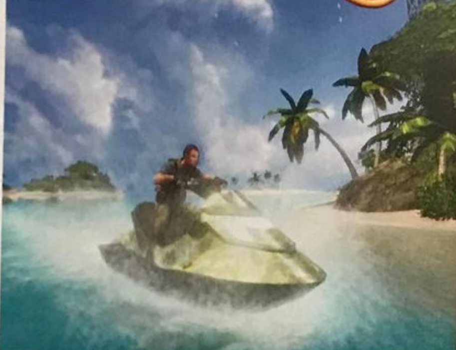
PlayLive

Restez en contact avec l'actualité du Xbox Live, de loin le moyen le plus convivial de jouer online.





↑ Profitez de votre position pour les pilonner à la grenade...



↑ Plus pratique qu'à la nage, certes, mais vous voilà transformé en cible facile.

Far Cry Instincts

Koh-Lanta, comme il devrait se jouer avec un peu d'imagination.

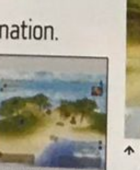
Texte : Thomas Huguet

- Dév. : Ubisoft
- Éd. : Ubisoft
- Genre : Doom-like
- Live : 16 joueurs max.



Les jeux se suivent et se ressemblent pour Ubisoft, du moins sur le *Live*. En attendant de voir un jour le Prince de Perse faire l'acrobate en ligne, ce sont surtout les jeux de guerre de l'éditeur qui pullulent sur le service Online de Microsoft. Qu'ils soient frères d'armes, habillés en collants ou professionnels du contre-terrorisme, ils ont clairement les faveurs des joueurs de tout poil et comptent un renfort de poids avec le magnifique *Far Cry Instincts*. Un poids vraisemblablement trop lourd pour l'interface *Live*, aussi énervante que peu ergonomique. Le nombre presque effarant d'options, ainsi que les étranges choix en terme de navigation (on ne peut se déplacer que dans un sens...) font qu'il est difficile de s'y retrouver au début. Même après des heures de jeu, faire son choix rapidement est une galère. Pour ne rien arranger, quelques bugs sont à signaler et l'on peut légitimement regretter qu'Ubi n'ait pas mis à profit son expérience - une dizaine de jeux majeurs sur Xbox *Live* - pour nous livrer, à quelques mois de la fin de la Xbox, une interface sans défaut majeur.

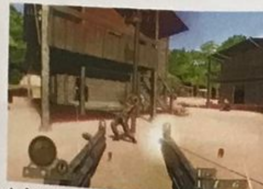
Heureusement, il ne faut qu'une poignée de parties pour oublier ces désagréments, *Far Cry* étant à peu près aussi puissant à jouer qu'il est beau. Avec ses cartes bien pensées, ses modes variés et sa maniabilité plus ou moins pointue (selon un paquet de réglages qui influent sur le réalisme), le jeu d'Ubi est efficace et parvient à contenter plusieurs styles de joueurs. Les sauvages apprécieront la présence de véhicules et de gilets pare-balles bien gonflés, alors que les fins limiers préféreront jouer sur de petites cartes et sans trop de santé, histoire que chaque tir fasse mordre la poussière. Chacun son truc, mais il est agréable de constater que *Far Cry* est assez équilibré, quel que soit le style ou le mode de jeu. Classiques, ces derniers proposent les éternels Deathmatchs (seul ou en équipe), une Capture de drapeau déguisée, et un mode Prédateur - un ou deux préd' contre le reste des joueurs - un peu plus original mais trop bourrin pour durer. Côté lag, rien à signaler tant que l'on reste raisonnable avec sa connexion. De toute façon, à plus de douze, le jeu devient trop fouillis et perd son intérêt. Quoi qu'il en soit, malgré quelques regrettables défauts d'interface, *Far Cry* est un très bon Doom-like *online*. Le dernier sur Xbox ? Très probablement, mais aussi l'un des tous meilleurs, alors profitez-en et courez rejoindre la cohorte de joueurs français qui squattent déjà le titre !



À FAIRE VOUS-MÊME
On n'est jamais aussi bien servi que par soi-même, alors si les très bonnes maps du jeu ne vous plaisent pas (ou plus), utilisez donc l'éditeur de cartes pour en créer de nouvelles ! Puissant et pratique, il permet de construire toute sorte de niveaux, des plus aboutis aux plus délirants. Les plus inventifs pourront faire d'énormes courses ou relever de stupides défis type « Intervilles », avec des joueurs en quad en guise de vachettes.



↑ Aucun problème pour les *headshots*, le lag est aux abonnés absents.



↑ Avec deux guns, vous êtes sûr d'en finir rapidement en face-à-face.

Le verdict

Le FPS ultime sur Xbox *Live* ? Sans une interface lourdingue et quelques bugs, on aurait pu le croire. FCI n'en reste pas moins excellent et mérite votre attention.

4/5

Test : N° 47 - Note : 18/20

Fifa 06

Petites imperfections solitaires n'empêchent pas les plaisirs collectifs.

Texte : Thomas

- Dév. : Electronic Arts
- Éd. : Electronic Arts
- Genre : Sport
- Live : 2 joueurs max.

En dépit d'un certain nombre d'améliorations plus ou moins importantes, *Fifa 06* n'a pas su confirmer les espoirs placés en lui. Tant pis pour ceux qui attendaient un véritable concurrent à *PES*, tant mieux pour ceux qui ont toujours apprécié *Fifa* pour ses qualités traditionnelles de vitesse, de réalisation et d'exhaustivité en termes de challenges et de licences. Sur le *Live*, *Fifa 06* n'a guère eu besoin d'évoluer par rapport à son prédécesseur, son interface étant des plus efficaces. Même si l'on peut regretter que l'on ne soit pas connecté à tout moment pour pouvoir recevoir des invitations même lorsque l'on joue en *Solo*, il est parmi les plus complets une fois en ligne. Match amical classé ou non, petits tournois (4 ou 8 joueurs) ou salons de jeu/discussion, le tout classé par langues, niveaux, etc. Très classe, l'interface affiche en permanence, par exemple, la totalité des résultats des matchs européens de la semaine ! Un détail futile pour beaucoup, mais voilà le genre de petites choses qui font plaisir à tout amateur de football, virtuel ou pas. Pour le reste, il est possible de consulter ses statistiques complètes (nombre de matchs, pourcentage de victoires, niveau global des adversaires...) ainsi que les éternels classements vous renseignant sur les joueurs à ne pas rencontrer sous peine de se faire exploser sans ménagement. Des options classiques mais efficaces, et surtout des menus moins lourds à parcourir que ceux de *Fifa 2005*. La seule chose qui pourra fâcher les habitués du *Live* est l'impossibilité de savoir qui héberge la partie lors d'un match amical. Même si les parties souffrant de lag atroce sont rares, on ne sait jamais trop dans quel genre de partie on se lance. Les saccades présentes en Solo sont en outre bien plus nombreuses en ligne, et si cela ne gêne en général pas trop le déroulement des joutes, vos pupilles ne vous en remercieront pas pour autant. La fatigue visuelle est énorme au bout de quelques rencontres et les joueurs aux yeux fragiles risquent de mal supporter la fluidité chaotique du jeu *online*. C'est d'autant plus fâcheux que, hormis quelques déconnexions et autres petites frappes qui fuient la partie dès le premier but encaissé (sans sanction autre qu'un pourcentage de déconnexion un peu timide), le titre est assez amusant pour que les matchs s'enchaînent sans discontinuer. Prévoyez tout de même une bouteille de collyre pour les longues sessions...



↑ Des matchs en ligne agréables malgré une animation saccadée.

Le verdict

Ses prétentions de réalisme mises a part, *Fifa 06* reste sympathique et profite de son interface travaillée pour offrir une expérience agréable aux fans.

3/5

Test : N° 47 - Note : 15/20

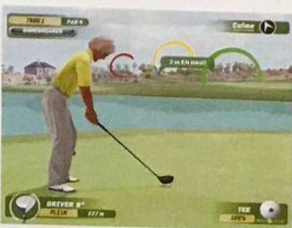
Tiger PGA Tour 06

Les greens ne sont pas plus verts sur le Live.

Texte : Sam

- Dév. : Electronic Arts
- Éd. : Electronic Arts
- Genre : Sport
- Live : 4 joueurs max.

Le golf requiert de la concentration et une maîtrise de soi, règles hélas impensables passé quelques parties. Le blâme ne revient pas aux modes importés du Solo, de la facilité à organiser des rencontres ou des systèmes de paris transformant notre golfeur en millionnaire. Mais les nombreuses déconnexions ont le don d'irriter le joueur et ses adversaires qui bien souvent n'ont pas un langage de gentlemen ! L'Optimatch possède un filtre indiquant la qualité de connexion, ce qui n'assure en rien le bon déroulement de la partie. Ne parlons pas des parties à quatre où nous n'avons pu enchaîner les 18 trous. Le Tigre ne méritait pas ça, les fans non plus !



↑ Si vous êtes imbattable dans cette épreuve, pariez gros !



↑ Quand vous hébergez une partie, pensez à désactiver le Putt Facile.

Le verdict

Le mode Xbox *Live* n'apporte rien de transcendant à part des adversaires humains. Mais cette expérience est sabotée par un réel problème de connexion.

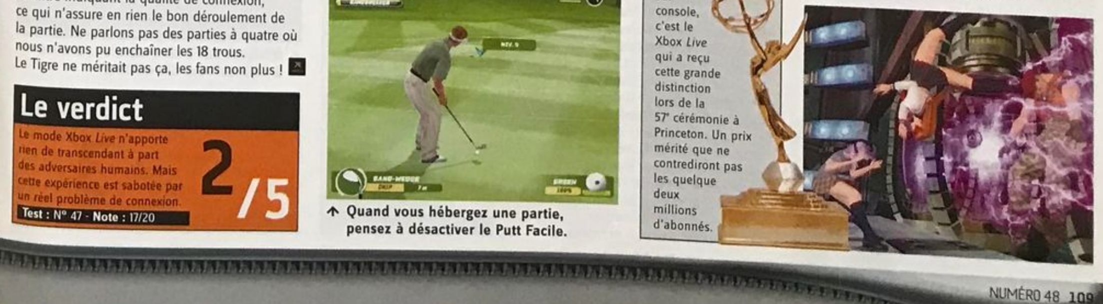
2/5

Test : N° 47 - Note : 17/20

LE GAGNANT EST...
On connaît les Emmy Awards of Television Arts, sorte d'oscars bien connus des amateurs de séries américaines récompensant les stars du petit écran. Mais la NATAS, académie les décernant, prime aussi les nouveaux médias et technologies associées. Et dans la catégorie de la meilleure réussite en matière de jeu Multijoueur en ligne sur console, c'est le Xbox *Live* qui a reçu cette grande distinction lors de la 57e cérémonie à Princeton. Un prix mérité que ne contrediront pas les quelque deux millions d'abonnés.

La réunion des titans virtuels en quête de consécration mondiale.

Au cours du week-end du 14 au 16 octobre, la 9e édition du salon Le Monde du jeu, à Paris - Porte de Versailles, accueillait en son sein la finale française du World Cyber Games (WCG) édition 2005. Cette compétition avait pour but de sélectionner parmi environ deux cents participants la délégation hexagonale pour la superfinale mondiale à Singapour. Au programme : des jeux PC, bien évidemment, mais aussi *Halo 2* et *Dead or Alive Ultimate* sur la console de Microsoft. Un large public pouvait assister aux divers matchs sur des écrans plasma et encourager leurs favoris. Au moment où nous écrivons ces lignes, la finale mondiale n'a pas encore eu lieu. Espérons que nos représentants réussissent à atteindre la plus haute marche du podium.





↑ Vous pouvez slalomer, ou dévier le trafic sur vos concurrents !

Burnout : Revenge

Une fois dans votre vie, gagnez des points pour mauvaise conduite !

Texte : Thomas

Dév. : Criterion | Éd. : Electronic Arts | Genre : Course | Live : 6 joueurs max.



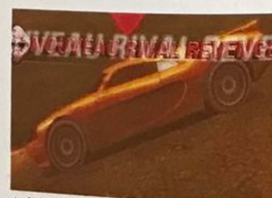
Véritable déluge d'adrénaline en Solo, *Burnout : Revenge* vous propose aussi de prendre part à des courses en ligne où il vous faudra rouler à tombeau ouvert évidemment, mais (c'est la particularité du titre) pour les autres, si possible ! À vous d'écrire l'épitaphe de vos adversaires à coups de pare-chocs, de poussettes vicieuses ou en leur balançant une partie du trafic dans les roues. Que ce soit en course (simple ou championnats), seul ou par équipes, ou encore dans le monstrueux mode Crash et ses variantes, le but est toujours de faire le plus de dégâts possibles tout en finissant en tête. Facile à dire, plus difficile à faire, surtout vu le niveau parfois élevé des parties en ligne. Même si vos concurrents sont classés en fonction de leur coup de volant, trouver des sessions bien équilibrées n'est pas toujours évident, et l'on se retrouve souvent en compagnie de brutes du chrono, de pilotes aux nerfs d'acier qui creusent d'énormes écarts dès le début de la course et ne vous laissent aucune chance. C'est un peu frustrant, d'autant que le côté ultrabourrin du jeu disparaît un peu dans ce genre de courses, les autres joueurs daignant rarement vous attendre. Bref, au début, il arrive souvent que l'on perde la course dès son départ sans pouvoir lutter une seule seconde ; c'est énervant. On pestera de même contre le fait de devoir débloquer les voitures et pistes en Solo (ou en ligne, mais ça prend plus de temps) avant de pouvoir s'amuser correctement sur le *Live*. Comme dans *Project Gotham Racing 2*, ce système empêche les nouveaux joueurs de s'amuser immédiatement avec les « anciens », qui ont déjà les missiles à roulettes des derniers niveaux. Bonjour l'hospitalité, surtout qu'il arrive fréquemment que l'on se fasse purement et simplement jeter des sessions lorsque l'on ne dispose pas du niveau requis par l'hébergeur... À côté de ça, les modes sont nombreux, les temps de chargement convenables et le lag discret, voire absent. De relativement bonnes conditions de jeu donc. En somme, votre façon d'apprécier ce *Burnout* dépendra surtout de vos relations et de votre patience, l'expérience pouvant s'avérer terriblement amusante dès le départ ou au contraire mettre de nombreuses heures à devenir intéressante. Ce léger manque d'équilibre nuit quelque peu au jeu et l'empêche d'être aussi ultime sur le *Live* qu'en Solo. Malgré cela, question gros défouloir en ligne, on ne fait pas mieux sur Xbox en ce moment.

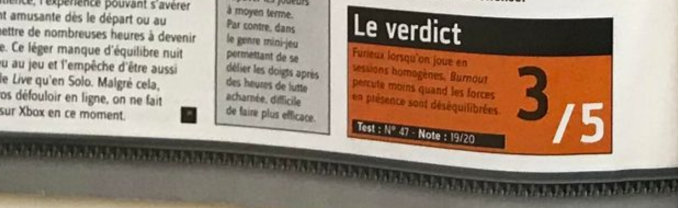


FIESTA !
Pour ceux qui en ont marre de cavaler les uns après les autres mais dont l'envie de froisser de la tôle est toujours vivace, le mode Crash est toujours jouable à plusieurs. Les carambolages hallucinants et violemment fantaisistes ayant beau être très dépaysants, ce mode aura du mal à captiver les joueurs à moyen terme. Par contre, dans le genre mini-jeu permettant de se délier les doigts après des heures de lutte acharnée, difficile de faire plus efficace.



↑ Une partie du trafic est votre amie, mais attention à l'autre !


↑ N'hésitez pas à faire mordre le bitume à ceux qui vous ont offensé.



Le verdict
Furieux lorsqu'on joue en sessions homogènes, *Burnout* percute moins quand les forces en présence sont déséquilibrées.
3/5
Test : N° 47 - **Note** : 19/20

Conflict : Global Storm

C'est dans le besoin qu'on reconnaît ses amis...

Texte : Julien




Dév. : Pivotal Games | Éd. : Eidos | Genre : Action | Live : 4 joueurs max.

Sur le *Live*, on trouve deux familles de joueurs. Ceux qui traquent le gibier ultime, à savoir d'autres joueurs humains, et ceux qui vivent avant tout pour la coopération, la coalition des hommes contre la machine. Si vous faites partie de la première catégorie, passez votre chemin. *Global Storm* ne propose aucun mode permettant de s'affronter entre joueurs. Pas de drapeau, ni de deathmatch, rien ! Par contre, il permet de jouer l'intégralité de la campagne Solo en coopération avec trois autres joueurs.
Une aubaine pour tous ceux qui auraient trouvé la difficulté du titre trop élevée. Après avoir réparti les spécialités (éclaireur, sniper, armes lourdes et explosifs), la chasse aux terroristes peut commencer. L'architecture des niveaux se prête bien à l'exploration en parallèle, et les multiples chemins permettent de progresser sans que le groupe ne forme une cible trop facile. D'ailleurs, en cas de blessure grave, vos équipiers vous soigneront dans un bel élan de solidarité. Les objectifs demandent aussi une coopération bien rodée, où chacun tirera parti de sa spécialité (poser du C4 sous la couverture du sniper). Quand la communication est bonne et les actions efficaces, ça devient un vrai plaisir. Bref, le complément idéal du mode Solo, mais l'absence d'autres modes de jeu et les options limitées de l'Optimatch risquent de lasser sur le long terme.


↑ Shoot ! En l'absence de filtre de langue, préparez votre Harrap's.



SPÉCIALISTE
Mieux vaut être polyvalent, puisque dans une équipe de quatre, il n'y a pas de place pour deux snipers. Si votre fonction préférée est prise, rabattez-vous sur un autre rôle. Cette limite permet de garder l'équilibre de l'équipe et de mettre en place des tactiques payantes : le couple sniper/armes lourdes est idéal pour dégager le terrain avant d'y envoyer un éclaireur.

Le verdict
Confidentiel, le déploiement de *Conflict* sur le *Live* manque d'envergure. Cela l'empêche de concurrencer l'équipe des *Ghosts*.
3/5
Test : N° 46 - **Note** : 14/20

Rainbow Six : Lockdown

Une dose de RPG, et le combat se fait rosse sur le Live.

Texte : Sam

Dév. : Ubisoft | Éd. : Ubisoft | Genre : Action/stratégie | Live : 16 joueurs max.

La campagne Solo ayant laissé un arrière-goût amer aux habitués de *Rainbow*, c'est tout naturellement vers le Multi, et particulièrement le *Live*, que ce *Lockdown* doit chercher son salut. Il introduit un nouveau mode appelé PEC (pour Persistent Elite Création). Ce mode permet de créer un combattant d'élite issu d'une des quatre classes disponibles. Le commando utilise des armes lourdes et possède la meilleure résistance. Ce qui lui permet d'infliger de lourds dégâts, mais aussi de protéger ses équipiers. L'agent spécial fait plutôt dans la discrétion et ses armes sont la vitesse et la précision. Le médecin a pour vocation première de soigner ses coéquipiers. Mais grâce à ses compétences scientifiques, il peut immobiliser ou tuer ses ennemis avec des gaz neurotoxiques. Enfin, l'ingénieur est la force de soutien offensive. Il ouvre des passages bloqués et excelle dans l'art du piratage et de la pose de pièges. Au fil des combats, le personnage créé selon les affinités gagne des points PEC, utilisables pour renforcer ses caractéristiques de base, mais aussi pour acquérir de nouvelles compétences. Ce qui rend le mode Xbox *Live* encore plus prenant, le joueur ayant envie de se perfectionner. Surtout que techniquement, à part de très rares téléportations d'adversaires, aucun problème de déconnexion n'est à déplorer. De quoi entretenir la flamme des passionnés.


↑ S'il est bien boosté, le type du fond peut gagner ce duel.



Le verdict
Malgré le petit inconvénient provoqué par l'arrivée du Mode PEC, *Lockdown* redonne du souffle à la série des *Rainbow Six* sur le *Live*.
4/5
Test : N° 46 - **Note** : 14/20



Limites
Le mode PEC semble être une fausse bonne idée pour les puristes. Le fait d'améliorer ses personnages crée des différences de niveau énormes. Un novice peut se retrouver en position de cible innocente pour un pro aux caractéristiques boostées au maximum. Du coup, lors de certaines rencontres, *Lockdown* passait de l'action/stratégie au Doom-like. Dommage !

LES SITES PARTENAIRES

Ils sont jeunes et motivés, ils ne vivent que pour la Xbox (ou presque), ils vous attendent à ces différentes adresses :

http://www.xboxplay.net
Le site semble bien remis de ses déboires techniques. Par contre, il accuse un retard monstre sur pas mal de rubriques. Heureusement qu'il y a l'actu. Allez, un petit effort de mise à jour !

http://www.xboxgazette.com
Un site toujours prolifique en matière de dossiers très complets sur la Xbox 360. Avec le flot d'infos données, il pourrait bien faire de l'ombre à Microsoft en ouvrant une rubrique Hot Line Xbox 360.

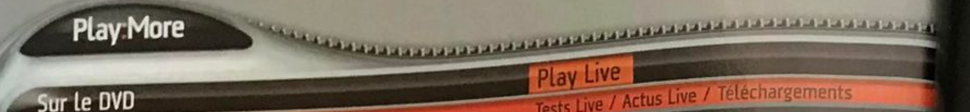


http://www.xbox-platinium.com/
Appelez Mulder et Scully ! Nous voici face à un cas d'abduction de site. Pour l'instant, Xbox-platinium ne rime plus qu'avec forum. Espérons qu'il nous revienne tout beau dans une version améliorée.



http://www.xboxatomic.com/
Pas de fioritures sur ce site, juste de l'efficacité dans l'information. Pour qu'il soit sans reproche, il ne manque plus qu'une mise à jour de la rubrique planning plus régulière.

http://www.xboxdiscovery.com/
Nos Paco Rabanne du *Live* gèrent leur site comme un RPG. Poster sur les forums, écrire des commentaires et des minitests font gagner des points d'expérience utilisables pour participer à des concours.





↑ Même sur le *Live*, le bazooka fait des ravages… Visez juste, les munitions sont limitées !

Ghost Recon 2 : Summit Strike

Les Ghost redéploient en ligne leur formation dispersée.

Texte : Sam



En apparence, *Summit Strike* relève plutôt du supplément de luxe pour *Ghost Recon 2*. Il en reprend le moteur graphique en plus peaufiné et ne propose que onze missions inédites. « Un peu court ! » diront certains. Les irréductibles chipoteurs, quant à eux, se plaindront du simple ajout de deux « malheureux » modes Multijoueur. Cela dit, après avoir tâté la campagne Solo et fait un petit tour sur le Live, leur discours changera quelque peu. En effet, en véritable fonds de commerce de la série, le Multi reste toujours aussi prenant et les deux nouveaux modes s'y intègrent parfaitement. Dans « Chasse à l'hélico », l'objectif consistera à descendre le plus possible d'hélicoptères avant d'y passer soi-même. Ces engins bénéficiant d'un blindage renforcé, ils ne sont vulnérables qu'au bazooka et au tir nourri d'une tourelle. Et comme la première arme est livrée avec trois pièces de munition maximum, le mode se transforme très vite en chasse à la munition. Dommage par contre qu'il ne soit disponible qu'en Coop' et jusqu'à quatre joueurs seulement. « Attaque blindée » met en opposition deux équipes pouvant accueillir jusqu'à huit membres chacune, dont la mission est de détruire les trois chars ennemis. Aucune arme de joueurs ne pouvant infliger de dégâts à ces véhicules blindés, il faudra les désigner au pointeur laser. Cette action requiert un certain temps qui peut être réduit si plusieurs équipiers pointent le même engin. Mais en agissant de la sorte, ils laissent leurs propres véhicules quasiment sans défense. La clé de la victoire résidera donc dans la capacité qu'aura chaque camp à équilibrer leurs forces d'attaque et de défense. Ce mode met en avant l'esprit d'équipe et s'inscrit vraiment dans le registre des *Ghost Recon*. C'est sûrement cela qui fait son succès. À chaque connexion sur le Xbox *Live*, en trouver au moins deux ou trois parties ouvertes n'a jamais posé de difficulté, même en plein milieu de la semaine. En Deathmatch non plus, d'ailleurs. Sinon, pour les autres modes habituels, il ne faudra jamais attendre très longtemps. Dans le jeu lui-même, aucun lag flagrant n'est à déclarer, même à plus de seize, sous réserve bien sûr d'une bonne connexion des divers participants. Par contre, la navigation à travers les menus reste encore un peu lourde, la faute en revenant paradoxalement à la customisation à outrance des parties. Mais heureusement, cela n'entache en rien l'excellente expérience *Live* de ce *Ghost Recon 2 : Summit Strike*.



BLEUS SOLITAIRES

Si trouver une partie n'a rien de difficile, il en va autrement quand on applique le filtre des grades. Surtout pour les nouveaux venus ! Les sessions avec les soldats de rang I se font de plus en plus rares. Mieux vaut commencer avec des amis ou se joindre à une équipe de pros. Sinon, intégrer une session avec des grades plus élevés relève plus du suicide que de la bravoure. Reste la solution de créer sa propre partie, histoire d'attirer les autres bleus.



↑ Choisissez l'uniforme de vos soldats en fonction de la carte.



↑ Laissez au moins un défenseur près de vos véhicules blindés.

Le verdict

Transcendé sur le Xbox Live, Summit Strike assure sans faillir la succession de Ghost Recon 2 en tant que meilleur jeu tactique en Multi.

4/5

Test : N° 45 - Note : 16/20



Le mois prochain dans le Magazine Officiel Xbox

En vente début décembre 2005

L'événement

ELLE ARRIVE !!!

Le 2 décembre, la Xbox 360 débarque chez vous !



Les démos jouables (contenu susceptible de changer)



Darkwatch (Xbox Live)
Face aux vampires du Far West, une croix et un colt ne seront pas de trop.



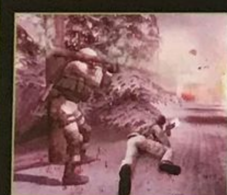
Need For Speed : Most Wanted
La série retrouve ses fondamentaux tout en conservant le tunning.



Total Overdose
Caramba ! On a trouvé un jeu de gunfight plus épicé que Max Payne !



Serious Sam 2
Pas bien finaud mais particulièrement défoulant, ce petit FPS.



Ghost Recon 2 : Summit Strike
Une petite virée en Corée du Nord pour votre équipe de choc.



Full Spectrum Warrior : Ten Hammers
Les Boys rempilent pour quelques missions de plus.

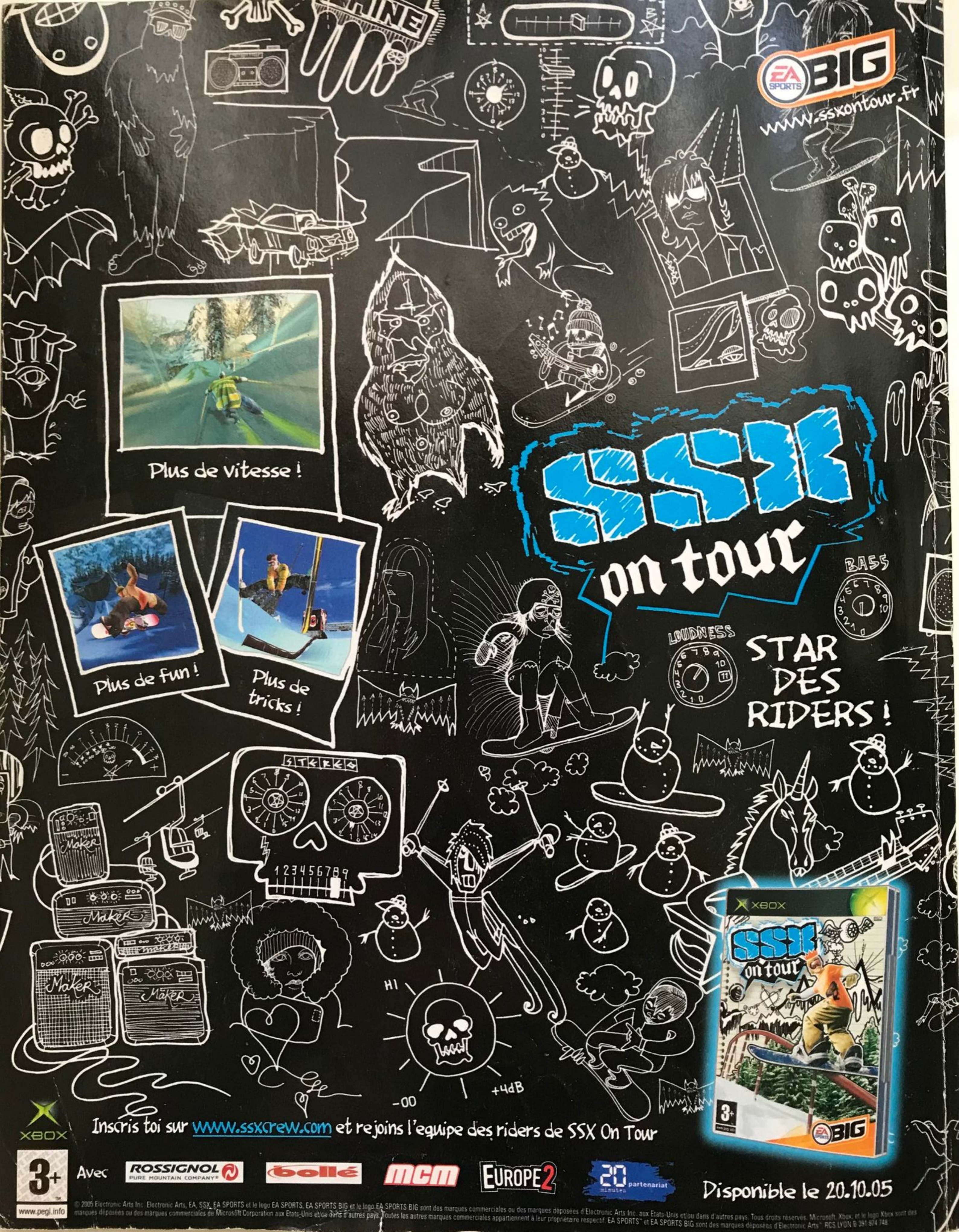


Les vidéos

XBOX
Black, Tony Hawk's American Wastland, Sniper Elite, Star Wars : Battlefront II, Panzer Elite Action.

XBOX 360
Frame City Killer, Call of Duty 2, Chrome Hounds, Gun, Kameo.

N'oubliez pas : Si vous n'en pouvez déjà plus d'attendre la 360, le numéro spécial 360 est déjà en kiosque pour vous aider à patienter jusqu'au 2 décembre.



EA SPORTS BIG
www.ssxontour.fr
Plus de vitesse !
Plus de fun !
Plus de tricks !
SSX on tour
STAR DES RIDERS !
Inscris toi sur www.ssxcrew.com et rejoins l'equipe des riders de SSX On Tour
XBOX
3+
www.pegi.info
Avec ROSSIGNOL PURE MOUNTAIN COMPANY bollé mcm EUROPE2 20 minutes partenariat
Disponible le 20.10.05
© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, SSX, EA SPORTS et le logo EA SPORTS, EA SPORTS BIG et le logo EA SPORTS BIG sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox, et le logo Xbox sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA SPORTS™ et EA SPORTS BIG sont des marques déposées d'Electronic Arts™. RCS LYON B 391 974 748